Black Crusade

Binding Contracts

ROLEPLAYING IN THE GRIM DARKNESS
OF THE 41ST MILLENNIUM

Credits

Lead Developer
Max Brooke

Writing and Development
John Dunn

Editing and Proofreading
Jim Jacobson and Shannon Roberts

Managing RPG Producer
Chris Gerber

Graphic Design Manager
Brian Schomburg

Cover Art
The Games Workshop Design Studio.

Interior Art
Jacob Atienza, Matt Bradbury, Zach Graves, and the Games Workshop Design Studio.

Managing Art Director
Andy Christensen

Production Management
Eric Knight

Executive Game Designer
Corey Konieczka

Executive Producer
Michael Hurley

Publisher
Christian T. Petersen

Games Workshop

Licensing Managers
John French and Graeme Nicoll

Head of Licensing
Jon Gillard

Games Workshop Business and Legal Advisor
Andy Jones

Head of Intellectual Property
Alan Merrett

Fantasy Flight Games
1995 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

© Games Workshop Limited 2014. *Black Crusade*, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40k, Warhammer, Warhammer 40,000 device, Double-headed Eagle device, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the *Warhammer 40,000* universe and the *Black Crusade* game setting are either ® or TM, and/or © Games Workshop Ltd, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the Fantasy Flight Games logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without prior permission.

Product Code: PBC08

For more information about the **Black Crusade** line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at

www.FantasyFlightGames.com

Конец Покоя

«По воле богов Хаоса сама вселенная извивается как клубок сухожилий. Они делают с ним всё, что хотят, а благодаря их дару я могу видеть нити этого клубка. Сейчас они все ведут к Покою»

- слова Многоглазой, оракула Хаоса

«**Новые связи**» – это приключение для **Black Crusade**, написанное на **GenCon Indy 2013**. Это один из четырёх модулей, рассказывающих о судьбе имперского мира Покой. Каждый из них – самостоятельное готовое приключение, и игроки могут пройти все четыре модуля, чтобы уловить связь между происходящими на планете событиями. В этом подразделе кратко описаны все четыре приключения – это поможет ведущему, что собрался водить несколько из них, увидеть возможные точки пересечения.

Новые связи

«Новые связи» – это приключение для **Black Crusade**, что рассказывает о группе еретиков, уверовавших в пророчество Многоглазой, жуткого оракула Хаоса. Губительные силы нашептали ей, что Покой сгорит в пламени, когда звезда рухнет с небес, и что вызванный этим ужас и смятение должны быть посвящены Тёмным богам.

Еретикам предстоит загодя проникнуть на Покой и сплотить вокруг себя несчастных мутантов подулья. Когда же звезда вспыхнет в небесах, они должны возглавить собранные полчища, прорваться в шпиль и сразить своего соперника – колдуна, творящего обряд, чтобы самим завершить его и призвать в Материум демона невообразимого могущества. Если замысел еретиков увенчается успехом, они нанесут Империуму и Каликсиде могучий удар и стяжают громкую славу. Если что-то пойдет не так, нечестивый обряд может погубить их самих.

Падающая звезда

«Пламенный венец», корабль, что столетия назад был потерян в Варпе, вернулся и сейчас находится на орбите мира Покой. Это судно везло несколько ценных реликвий, и в этом приключении для системы **Deathwatch**, истребительной команде Караула Смерти предстоит попасть на борт покинутого и дрейфующего к Покою корабля, захватить священные артефакты и покинуть судно.

Увы, боевые братья не одиноки в своих намерениях. У одного эльдарского провидца свои планы на эти реликвии, и он, во главе отряда отборных соратников, стремится захватить артефакты сам. Однако какими бы могущественными и двуличными не были эльдары, в глубинах «Пламенного венца» таятся ещё более ужасные враги, что пробуждаются от длившейся эонами спячки, почувствовав на борту корабля чужие шаги. Боевым братьям Караула Смерти предстоит столкнуться с этими врагами лицом к лицу, сразить их во имя Императора, и покинуть «Пламенный венец», пока он не врезался в планету. Судьба всего сектора и честь Караула Смерти висят на волоске.

Раскрытые тайны

В этом приключении для системы **Rogue Trader**, исследователи погрузятся в древние тайны Покоя. Этот мир был заселён в конце Голгеннова крестового похода, что создал Каликсиду, но его секреты уходят корнями в опасно глубокое прошлое, что ведомо лишь самым древним. В шахтах планеты всегда рассказывали страшные истории о существах, что жили в глубинах этого иссушённого мира, и о сокровищах, непостижимых для смертных.

Слухи разошлись широко и достигли ушей отчаянного вольного торговца, воина и капера, что решился бросить вызов неведомым опасностям в погоне за несметными богатствами и славой. Группа захваченных этой идеей исследователей прибыла на Покой, чтобы погрузиться в его тайны и добыть сокровища давно забытых эпох. Но когда на улей падает пустотный корабль, исследователи оказываются лицом к лицу с ужасом, что совершенно не рад столь грубому пробуждению.

Спасение Покоя

В этом приключении для системы **Only War** игроки примут на себя роль имперских гвардейцев, столкнувшихся с произошедшими в улье катастрофами. Когда неизвестный пустотный корабль обрушивается на Покой, отчего мир содрогнётся, отважные мужчины и женщины кадийского 99-ого должны подготовиться к новым битвам. Их полк, недавно потерпевший тяжёлые потери на Внешнем фронте, оказывается втянут в происходящее прямо в середине военных учений. Вдобавок к падению на город пустотного корабля, из подульев появляются орды мутантов, и солдатам предстоит стеной встать у них на пути и не допустить хаоса.

К сожалению, всё это – только начало проблем, что навалились на персонажей. Пока они пытались удержать обстановку в своих руках, грянула новая беда. Чтобы у персонажей появился хотя бы шанс на выживание, им предстоит выложиться на полную. Гвардейцы становятся последним средством, что может предотвратить катастрофу, и жизни каждого жителя планеты – в том числе, их собственные – отныне в руках игроков.

Объединение приключений

«Падающая звезда», **«Раскрытые тайны»** и **«Спасение Покоя»,** так же как **«Новые связи»** содержат полное приключение, готовых персонажей и профили уникальных NPC. Каждое из них написано под конкретную игровую систему, и чтобы водить его, вам потребуется соответствующая **«Базовая книга правил».**

Ведущий может совместить все четыре приключения, чтобы отыграть единую историю о **конце Покоя**, и понять, как события отдельных приключений повлияли на судьбу мира.

Поскольку все модули писались для фестиваля, каждый снабжён рекомендациями по тому, сколько времени стоит уделить разным его этапам. Эти советы помогут ведущему, если он хочет уместить всю игру в обычные для фестиваля четыре-шесть часов; если же ограничений по времени нет, ведущий может сам устанавливать темп игры, исходя из пожеланий игроков и прочих обстоятельств.

Переводчик: Широхов С. П.

Больше переводов по **Warhammer 40000 Roleplay** вы найдёте в **группе ВК** (www.vk.com/darkheresyekb) или на **Яндекс.Диске** (https://yadi.sk/d/pWtmvdh7BYw7ng)

Новые связи

«Судьба такова, какой мы её делаем. Сегодня наш замысел во славу Губителей положит конец лживому спокойствию. Пусть кровавый прилив окатит этот мир, когда мы сорвём покров лжи!»

- Картал, Кулак гнева

«**Новые связи»** предназначено для персонажей, обладающих дополнительными 2000 ОО (сверх тех *очков опыта*, что каждый герой получает при создании). Впрочем, некоторых врагов стоит поостеречься даже столь закоренелым еретикам. Планируя боевые сцены, ведущий должен учитывать уровень силы персонажей и то, сколько среди них космодесантников Хаоса, а сколько людей. Игроки могут воспользоваться готовыми персонажами (см. стр. 16 и далее) или создать собственных, в соответствии с **«Базовой книгой правил Black Crusade».**

Краткое содержание приключения

«Этот замысел принесёт нам вечную славу или верную погибель. В любом случае скучать не придётся»

- Гор-мок Лжец

Еретиков свела вместе сама судьба, что говорит через уродливые уста трижды проклятого оракула. Им предстоит с умом воспользоваться грядущей катастрофой и завоевать достойную награду. У них есть соперник – колдун, что намерен использовать обстоятельства на благо себе, а не во славу Губителей.

Давно потерянный имперский корабль обречён обрушиться на улей Покой. Эта катастрофа унесёт жизни сотен тысяч людей. Большая часть исполинского города будет разрушена, что посеет

ещё больше смертей, паники и смятения. Электричество, водоснабжение, воздухоочистные системы выйдут из строя. Многие выжившие будут страдать от ран, что причинили им разрушения или потерявшие голову собратья. А потом на отчаявшихся смертных набросятся свирепые и голодные ксеносы, сея ещё больше смертей.

Столь величественная катастрофа – идеальная возможность воззвать к Губительным силам. Проведя обряд, что посвятит все страдания Покоя богам Хаоса, смертный может заслужить один из тех жутких даров, которыми эти порочные и переменчивые существа благословляют своих нечестивейших слуг. Чтобы добиться своей цели, еретикам предстоит собрать под свою руку полчища мутантов, что смогут прорваться через поредевшие ряды защитников полуразрушенного Покоя. Во главе орды таких соратников еретики смогут пробиться к вершине улья, где их соперник уже творит тёмный обряд. Совокупная мощь еретиков позволит вмешаться в ритуал, перехватить контроль над ним и самим сделать подношение невыразимым богам.

Предыстория

«Что за поворот судьбы – город-улей, разрушенный пропавшим имперским кораблем. Воистину, у Тёмных богов есть чувство юмора»

- тёмный апостол Терис Клац

Эоны назад имперский крейсер шёл через часть Варпа, обычно связываемую с Каликсидой. Страшный варп-шторм затянул это судно и закружил по изменчивым волнам Имматериума. Хотя поле Геллера выдержало бурю, экипаж не увидел её окончания. Их ждала другая, не менее жуткая судьба – люди погибли от острых когтей и клыков ксеносов, что разорвали их на части. Когда корабль, столетия спустя, наконец, выбросило на мель реальности, на борту не было никого, кроме чужаков, что съели весь экипаж и погрузились в спячку, ожидая когда на пути корабля окажется новый мир. Корабль давным-давно сочли пропавшим без вести, списав его исчезновение на одну из тех мрачных случайностей, что происходят во время варп-путешествий. Но у этого судна была собственная судьба. Его бесцельные скитания между звёздами не были бесцельными с самого первого мига возвращения в тварный мир и служили средством исполнения тёмного замысла.

Недавно у Многоглазой, оракула Хаоса, было видение множества смертей и разрушений на одной из планет Империума. Его смысл скрывался за тёмными иносказаниями и безумием, но несколько человек – в том числе персонажи-еретики – поняли, что пророчество говорит о некоей комете, что должна обрушиться на Покой, опустошить его и превратить улей в огромный жертвенник для Тёмных богов. Многоглазая также рассказала еретикам о Нерее – колдуне, которому также ведомо о грядущем конце Покоя. Ему суждено в нужный миг быть на планете и свершить тёмный обряд, воспользовавшись произошедшими смертями. Хотя пророчество Многоглазой загадочно (едва ли не больше того факта, что она поделилась им, ничего не попросив взамен), еретики решили прислушаться к нему. Боги Хаоса не любят равнодушных к ниспосланным прозрениям, а у оракула без сомнения, было великое и ужасное видение.

К счастью для персонажей, видение Многоглазой истинно. Имперский крейсер «Пламенный венец», что был потерян в Варпе столетия назад, выходит из Имматериума и ложится на курс, что обрекает его на прямое столкновение с ульем Покой на одноимённой имперской планете. Кроме того, на корабле гнездятся тираниды. Когда «Венец» обрушится на Покой, погибнут сотни тысяч людей, а ксеносы начнут пожирать остальных. Хорошо подготовленный и вовремя проведенный обряд может сделать творящиеся смерти и страдания подношением бесконечному величию Губительных сил.

Справка: Покой

«Никогда ещё перед вами не было столь желанной добычи, как этот мир, ибо под маской Покоя кроется сила Хаоса»

- слова Многоглазой, оракула Хаоса

Первые колонисты появились на Покое ещё до того как закончился Голгеннов крестовый поход. Предварительные ауспиции и знамения подтвердили, что планета не может ждать окончания кампании, и колонистов – в числе которых было немало штрафников – высадили на поверхность этого сурового, неизведанного мира. Первая волна поселенцев была десятиной с суровых и неблагоприятных для жизни планет Каликсиды и Коронуса – эти колонисты принялись разрабатывать необычайно богатые недра планеты под пристальным взором Адептус Механикус, что сопровождали крестоносное воинство.

Маленькие грузовые суда, сновавшие между шахтами и стоящими на орбите кораблями и сверкающие яркими, порой затмевающими звёзды росчерками на фоне неба, были тогда обычным зрелищем. Гигантские суда вывозили добытые ископаемые на миры-кузницы, где руда и иное сырьё превращалось в оружие, столь нужное для завоевания пространства Каликс. Некоторые схолары Покоя заявляли, что если бы не богатства их мира и не кровь и пот людей, что их добывали, крестовый поход ждала бы неудача.

Конечно, о тех временах сохранилось мало точных свидетельств. Империум был сосредоточен на продвижении крестового похода, и второстепенные подробности – вроде снабжения армий – редко попадали в летописи. Тем не менее, количество ископаемых, добываемых из недр Покоя, было выдающимся. Более того – многие руды с этой планеты содержали примеси, благодаря которым их можно было пускать в дело почти без всякого обогащения. Иные историки видят в этом лишь доказательство того, что Покой незаконно получал руду из незанесённого в документы источника и выдавал за свою. Другие утверждают, что на планете когда-то обитала неизвестная раса ксеносов, и найденные в рудах примеси – всё, что осталось от давно погибшей цивилизации.

Поступала та руда с Покоя или откуда-то ещё – неизвестно, но несомненно одно. Труд в рудниках Покоя – это смертный приговор. Из десятков тысяч колонистов, надрывающихся в шахтах, возвращаются единицы. Имперские документы винят в этом ядовитые вещества в рудниках и недостаток веры у рабочих.

Но если верить легендам, всё куда страшнее. Они говорят о нечестивом ужасе, что обитает под поверхностью планеты. Изустные предания, передаваемые из поколения в поколение, рассказывают о подземных обиталищах ксеносов и утверждают, что Друз изгнал этих тварей в глубины, когда побывал на Покое и очищал его во имя Бога-Императора. И хотя официальных свидетельств о том, что святой Друз вообще бывал на Покое, нет, местные жители чтут его как человека, что очистил их родину и освободил её от ужаса и верной смерти, что несли тени и ночные кошмары.

Первые ульи

Когда отгремел Голгеннов крестовый поход, выжившим солдатам не хватало кораблей, чтобы вернуться домой. Многие остались на Покое. Хотя мало кто искренне счёл эту планету достойной наградой за пролитую кровь и пот, нашлись отставники, что восприняли новую жизнь как благословление. Хотя над ними отныне не видела постоянная угроза страшной смерти, немногие обладали нужными умениями и ресурсами, чтобы обеспечить себе выживание, а чиновники Администратума больше не собирались обеспечивать отставников едой, одеждой и кровом. Бывшие солдаты оказались предоставлены сами себе.

К концу Голгеннова похода во всей системе Покоя прочно осели Адептус Механикус. Однако прежде чем вся система попала под их власть, хитрый управитель планеты потребовал немедленно

наладить работу мануфакторумов. Воспользовавшись изобилием сырья, техножрецы выстроили вокруг заводов поселения для отставных ветеранов, чтобы те смогли продолжить свою службу Империуму, трудясь на мануфакторумах. Хотя жизнь на Покое не назовёшь радужной, она куда лучше жестоких будней крестового похода.

Жилые комплексы, что Механикус строили для первых колонистов, росли с каждым поколением, постепенно превращаясь в огромные шпили. Так пустынная шахтёрская колония стала домом для шести полноценных ульев и расширила горные работы.

Планетарное правительство

Форма правления на Покое балансирует на самой грани законности. С первых дней существования этой колонии её планетарным губернатором был кардинал, что многие власть имущие Каликсиды считают нарушением имперских законов. Как управитель Покоя, кардинал также является верховным главнокомандующим сил планетарной обороны – хотя это нельзя назвать явным попранием декрета покорности, на обладателя такой двоякой власти устремлено немало подозрительных взоров. Ответ на любые обвинения прост – поскольку, ни владыка сектора, ни Инквизиция не пытаются ничего изменить, стало быть, эта форма правления ниспослана Покою свыше.

Благодаря таким правителям, за прошедшие века население Покоя стойко держалось истинной веры – случавшиеся ереси можно перечитать по пальцам – по крайней мере, пока на планету не прибыли персонажи игроков.

Вне ульев

Ещё до того как небо Покоя заволок дым множества мануфакторумов, этот мир не был добр к своим обитателям. Его поверхность сурова, почти лишена воды, а воздух был едва пригоден для дыхания ещё до того как колонисты запустили заводы и положили начало бесконечным ядовитым выбросам, что всё больше загрязняют атмосферу. Планета богата полезными рудами и другими ценными ископаемыми в мере, достаточной для того, чтобы Империум приговорил миллионы к тяжкому труду в огромных пещероподобных шахтах, хотя не самые перспективные удостаиваются совсем малочисленных рабочих бригад. Такое положение дел – благодатная почва для еретиков, ибо мутантов и других несчастных созданий, что обитают в самых тёмных и всеми забытых уголках ульев или даже на пустошах, легко склонить к Хаосу.

За пределами огороженных жилищ, что выстроили для шахтёров, Покой – это адская пустошь. Хотя города способны частично обеспечивать себя едой за счёт грибных ферм, что устраивают в давно покинутых шахтах, и переработки отходов, ввоз провианта и других товаров остаётся критически важным для населения Покоя, а значит – что немаловажно – для производительности его заводов. Без поставок с других миров субсектора, ульи Покоя не смогут работать, что делает его лёгкой добычей для еретиков.

Когда колонисты покидают относительную безопасность огромных городов, им приходиться противостоять опасной атмосфере и хищникам, что куда лучше людей приспособились к суровой природе планеты. Большая часть Покоя – каменистая пустошь, в которой не найти укрытия от каждодневной испепеляющей жары. Неудивительно, что обычные путешествия между ульями проходят по подземным туннелям, в которые колонисты переделали древние шахты планеты.

Внешний фронт

В последние несколько лет Каликсида бросает всё больше и больше сил на войну, идущую на Внешнем фронте. Покой, что расположен рядом с устойчивым варп-маршрутом, служит естественным перевалочным пунктом, на котором собирают поставки со всего субсектора и отправляют в Периферию. Промышленные мощности планеты лишь усиливают стратегическое значение Покоя, благодаря тому, что его ульи могут производить столь нужные Фронту товары из поставленного сырья.

Таким образом, война в Периферии пошла планете на благо – её мануфакторумы превзошли сами себя в производительности, а Адептус Механикус не пожалели ресурсов на дальнейшее расширение промышленной базы. Это немало взбодрило местных жителей – теперь они чувствуют, что действительно служат Империуму и вносят вклад в войну с ксеносами. Рвение же ополченцев таково, что многие остаются в строю даже, когда обязательный срок службы в пять лет истечёт. Многие из них выказывают такой пыл, что планета уже обратилась в Адептус Администратум с предложением сформировать гвардейский полк раньше положенного срока. Бюрократическая машина пришла в движение, и следит за тем, чтобы новые части быстро встали в строй и помогли войне на Внешнем фронте.

Единственная серьёзная опасность, что таит в себе их самоотверженность – отток населения, что может повредить как обществу Покоя, так и самим ульям. Возросшая нагрузка привела к тому, что люди стали уделять религии меньше времени. В Имперскую Гвардию рвётся столько молодёжи, что в некоторых ульях может отчасти решиться проблема перенаселения. Пока рано что-либо утверждать, но когда война на Внешнем фронте закончится, Покой изменится до неузнаваемости.

Праведное ополчение

Благодаря тому, что изначально Покой был заселён ветеранами-отставниками, военная служба прочно вошла в культуру планеты. Все здоровые мужчины и женщины обязаны отслужить в силах планетарной обороны – Праведном ополчении. Обычный срок – пять лет, и большая его часть посвящена поддержанию мира и порядка в перенаселённых ульях Покоя. Тем не менее, примерно раз в поколение, ополченцам приходится защищать свою родину от серьёзного вторжения ксеносов – планета достаточно богата, чтобы раз за разом привлекать внимание алчных чужаков, что видят в ней легкую добычу. До сих пор ни одно из нападений не увенчалось успехом.

Покой четырнадцать раз с готовностью формировал полки Имперской Гвардии. Эти части, в большинстве составленные из СПО, совершили немало подвигов, доказав свою преданность Императору, и с честью поддерживают славные традиции Имперской Гвардии. И хотя ни один из полков с Покоя не может похвастаться блестящим послужным списком, ни один не посрамил свой родной мир.

Даже по меркам Имперской Гвардии, Праведное ополчение выказывает небывалую набожность. Другие солдаты нередко считают его бойцов особенно благословлёнными. Впрочем, скептики утверждают, что такое впечатление скорее создают белоснежные ризы, которые ополченцы всегда носят поверх флак-брони, с гордостью демонстрируя свидетельства своего благочестия.

Забитые склады

Склады Покоя ломятся от привезённых товаров. Снедаемые жаждой внести свой вклад в войну, многие местные жители, впряглись в метафорическое ярмо и трудятся не покладая рук, стремясь впечатлить чиновников Администратума. Из-за этого, как сырьё, так и готовые товары просто не успевают вывозить. Каждый день всё новые места, не предназначенные под склады, забиваются до отказа. Если так пойдёт и дальше, даже жилые кварталы будут завалены добром, что предназначено солдатам Внешнего фронта.

Эти излишки привлекают внимание куда менее благочестивых и законопослушных людей. Местные преступники уже раздумывают над тем, как применить богатства Покоя себе на благо – до нужд Империума им дела нет. Уже, по меньшей мере, один вольный торговец воспользовался излишками, чтобы наполнить свои трюмы грузами в обход всяких формальностей.

Слухи о богатствах Покоя разносятся по субсектору, и вскоре планетой могут заинтересоваться не только граждане Империума. Это могут быть и ксеносы и еретики (в том числе и персонажи игроков), ведь богатства, что могут помочь Империуму, можно обернуть и против него. Хотя в Праведное ополчение принимают много людей, план обороны планеты не учитывает того, насколько лакомым кусочком стал Покой. Перед хорошо организованным врагом этот мир уязвим. Одна удачная атака – и ценнейшие запасы окажутся в опасности, а сектор может остаться без большого количества сырья, на которое так полагается в войнах на Внешнем фронте.

Сейчас Каликсида не может позволить себе такие потери, но свободных сил, что можно было бы перебросить на Покой, у неё тоже нет. Уязвимый, но критический важный для субсектора Покой – лёгкая и лакомая добыча. Удар по этой планете отзовётся по всему ненавистному Империуму Человека.

Пророчество

«Узри же! Разум твой постиг пророчество, и ты знаешь, где и когда предсказанное свершится»

- Торест, 1:14

В начале приключения еретики находятся на борту пустотного корабля, посвящённого Губительным богам Варпа. Судном командует оракул Хаоса, известная как «Многоглазая» (подробнее см. раздел **«Действующие лица»**). Недавно у неё было видение чудовищной катастрофы, которую можно использовать, чтобы призвать в тварный мир могучих порождений Варпа. Если провести нужный обряд в самый разгар бедствия, это послужит величию Губительных сил. Вдохновлённая видением, Многоглазая прибегла к эзотерическим гаданиям, чтобы собрать группу еретиков. Оракул предлагает провести нужный обряд в нужном месте, заодно помешав другому колдуну – Нерею – провести собственный ритуал. Позвольте игрокам представить своих персонажей. После этого ведущему стоит зачитать или пересказать следующее:

Вы всё ещё не совсем уверены, как оказались втянуты в эту затею. Да, этот корабль очень вовремя оказался рядом и помог выпутаться из неприятностей, и да, сейчас вам предстоит не то работать вместе, не то подчинятся кому-то, благословлённому свыше. Сама идея того, что другой человек будет что-то приказывать, вам не по нраву. Совсем не по нраву. Но на мгновение ты решаешь просто дать событиям развиваться и смотреть, что будет дальше. Если дело стоящее, успех может помочь тебе достигнуть собственный целей. До тех пор… ну что ж, ты готов подыграть остальным, пока не представиться возможность обернуть всё себе на пользу. А пока что, вы все сидите в наполненной дымом комнате и слушаете пророчицу. Что ж, быть может, она предлагает стоящее дело.

Многоглазая расскажет, что во время тёмных гаданий на неё снизошло видение. Имперский мир-улей, полный глупцов, что поклоняются Императору-Трупу, обречён на бедствия. Сами Тёмные боги предопределили эту катастрофу и хаос, что последует за ней. Теперь дело оракула – собрать еретиков, что смогут воспользоваться этим предсказанием так, чтобы грядущие смерти и разрушения стали подношением Губительным силам.

Многоглазая ответит на вопросы персонажей, хотя часть её ответов может показаться бессмыслицей. Впрочем, даже самому скептичному еретику очевидно, что у оракула действительно было видение. Её затуманенные глаза были обращены к богам, и эти тёмные покровители безмолвно, но совершенно явно требуют внимать её словам. Многоглазая предложит еретикам добраться до Покоя на её корабле и ничего не попросит взамен, сказав, что она просто следует воле Имматериума. Такова её роль в запутанной паутине, что ткут боги Хаоса, и она должна подчиниться видению. Оракул готова помогать еретикам, хотя она очевидно безумна (даже по меркам хаосопоклонников!)

Если персонажи согласятся на условия оракула, она расскажет им о планете (см. раздел **«Справка: Покой»** на стр. 5-6) и о грядущем бедствии. Многоглазая предвидит появление ужасной кометы, что обрушится на этот мир. Тогда же город наводят полчища ксеносов, повсюду сея смерть и разрушение. Колдун Нерей, слуга Губителей, попытается воспользоваться творящимся хаосаом, и сотворить обряд – а еретикам нужно перехватить контроль над ним. На вопросы о том, зачем это делать, Многоглазая только рассмеется. Она не понимает, зачем – просто знает, что это необходимо сделать.

Оракул предложит еретикам спуститься на Покой в десантной капсуле – та будет готова, как только корабль выйдет в Материум и включит маскировку. Многоглазая советует наладить связи с мутантами, что обитают на нижних ярусах Покоя, и собрать из них войско. Она подозревает, что Нерей уже проник в высшие слои ульевого общества, быть может, уже водит дружбу с самим кардиналом Хайльгрейвом. Поэтому, чем бросаться на соперника очертя голову, лучше собраться с силами и ударить в тот самый миг, когда комета обрушится на планету. Оракул настаивает, что видения указывают этот путь, и предполагает, что в нужный миг судьба сама сведёт персонажей с Нереем.

На корабле Многоглазой множество фанатичных культистов, так что еретики могут применять Тёмную славу, чтобы заполучить нужное снаряжение или заручиться помощью уже после того как им станет известна суть замысла. Если еретик обратиться за помощью к самому оракулу, он получит бонус +10 к проверке, ибо Многоглазая со зловещей лёгкостью готова оказывать помощь, не прося ничего взамен, и лишь смеясь в ответ на все расспросы о причинах такого великодушия. Сколько таких проверок разрешать, остаётся на усмотрение ведущего, но целесообразно будет ограничиться одной на игрока. Когда персонажи всё обсудят с оракулом и будут готовы отправиться на Покой, переходите к разделу **«Проникновение»** (см. стр. 8).

Отведите на эту часть приключения не больше получаса – если игроки будут возиться дольше, стоит устами Многоглазой напомнить им, что время далеко не безгранично.

Действующие лица

Описанный ниже NPC играет важную роль в начале приключения, хотя ведущему, скорее всего, не потребуется её полный профиль. Тем не менее, он может использовать профиль проклятого оракула (см. стр. 360 **«Базовой книги правил Black Crusade»**), если ему понадобятся характеристики Многоглазой.

Многоглазая, оракул Хаоса

Ходит немало жутких слухов о связи этой провидицы с обитателями Варпа. У Многоглазой хватает верных последователей – как на борту её корабля, так и на многих мирах, где она известна. Как выглядит Многоглазая – загадка, ибо оракул всегда носит скрывающую тело мантию с накинутым капюшоном и прячет лицо за покрывалом. Многие верят, что она так скрывает чудовищные мутации, но подтверждений тому нет. Её голос и тон постоянно меняются – быть может, весь её облик под одеждой столь же изменчив.

Проникновение

«Время действовать ещё не пришло. Сейчас время собраться с силами, чтобы в нужный миг выступить во всём величии и ужасе»

- Торест, 2:37-38

Эта часть приключения позволяет еретикам наладить связи с общинами мутантов и бунтарей, что обитают на нижних ярусах улья Покой. Многие из них страдают от ядовитых выбросов и болезней, что порождают заводы и шахты планеты. Других религиозный фанатизм, что так характерен для местных жителей, сделал изгоями и подтолкнул к поклонению Тёмным богам. И первые, и вторые – возможные соратники персонажей. Впрочем, сперва еретикам нужно попасть в улей, установить контакт с возможными мятежниками и убедить их последовать за ними. Начните эту сцену, зачитав или пересказав следующее (но не забудьте о любых изменениях, что могли внести персонажи своими решениями):

Высадка в десантной капсуле всегда опасна – и физически, и психически. Ходят сотни и тысячи историй о том, как такие спуски оканчивались катастрофой или выбрасывали пассажиров в такое место, откуда они никогда не смогли бы выбраться. К счастью, с вами не случилось ни первого, ни второго. Впрочем, поволноваться пришлось – капсула вошла в атмосферу Покоя, скрываясь в метеоритном потоке. Опыт подсказывал вам, что случайно попадание метеорита может пробить капсулу. К счастью, предсказания оракула не подвели – высадка обошлось без аварий. Теперь вам предстоит отыскать вентиляционный канал, что приведёт в расположенные под ульем шахты, протиснуться по нему внутрь почти в полной темноте и встретиться с местными культистами, отступниками и мутантами, старательно избегая столкновений с любыми верноподданными защитниками Покоя.

Первой трудностью для персонажей станет поиск входа – либо прямо в сам улей, либо в шахты, что пролегают под ним. Оба варианта исполнимы, но обойти охрану Покоя намного проще через шахты, чем пытаться проникнуть в улей напрямик. Ведущему стоит оставить еретикам выбор. Чтобы отыскать вход в шахты, потребуется успех в **средней (+0) проверке *«Выживания»***. Попытаться пройти эту проверку может каждый, но провал на пять ступеней приведёт к тому, что еретики столкнутся с патрулем Праведного ополчения (солдаты которого используют профили имперских гвардейцев со стр. 364 **«Базовой книги правил Black Crusade»**). Чтобы найти проход непосредственно в улей, проверка не требуется – в этот колоссальный город есть масса способов попасть. Однако чтобы не наделать шуму своим появлением, потребуется успешная **сложная (-20) проверка *«Скрытности»*** или применение подходящих *социальных* умений (вызванные обстоятельствами и внешностью еретиков бонусы и штрафы – на усмотрение ведущего). Если персонажи «засветятся», их ждет встреча с более многочисленным патрулём праведных ополченцев. Если еретики не сумеют избежать боя (или не захотят, прямо перейдя к старой доброй резне), ополченцы могут вызвать подкрепление (группы по полдесятка сослуживцев, также использующих профили имперских гвардейцев) или отступить – в зависимости от понесённых потерь, продолжительности боя, состояния еретиков или решения ведущего.

Помните, что из шахт персонажи без труда могут попасть на нижние ярусы улья – эти проходы толком не охраняются. Еретики могут легко замаскироваться и бродить туда-сюда – никто не обратит внимания даже на их необычные размеры или облик. В улье Покой привыкли к мутантам, что обитают на дне, и считают их неизбывным злом.

Отведите на скрытное (или кровавое) проникновение в улей не больше сорока пяти минут – впрочем, если еретики быстро покинули корабль оракула, этот этап можно расширить. Если персонажи завязнут в бою, и игра замедлится, ведущий может дать еретикам возможность сбежать (выдумав подходящее обстоятельство – например, разгорающийся вокруг ульевый бунт).

Встреча с местными

Персонажи не смогут своими силами пробиться наверх улья, где Нерей будет проводить обряд, и им потребуются союзники. Их вербовка должна занять немалую долю всего приключения. Если вы запланировали четырёхчасовую игру, отведите на последующие этапы два часа, а всё оставшиеся время посвятите поиску соратников. Ведущий может изменять сложность отдельных этапов, чтобы уложиться в график. Если игра идёт медленно, он может решить, что еретикам хватит и одного союзника и его готовой к подвигам банды. Если же времени у вас вдоволь, еретики могут повстречаться со всеми местными вожаками и как следует поработать над тем, чтобы сколотить боеспособную ораву еретиков, мутантов и фанатиков.

Когда еретики окажутся в шахтах, их глазам предстанут свидетельства междоусобиц среди местных мутантов и прочего сброда. Тёмные туннели, едва освящаемые древними потолочными светосферами да едко дымящими жировыми коптилками, покрывают стреляные гильзы, пятна крови, распотрошённые трупы и редкие знаки Варпа. Любой еретик может предпринять **рутинную (+20) проверку *«Выживания»***, чтобы понять, что в туннелях обитают три враждебные друг другу группы. Независимо от того, была проверка пройдена или нет, персонажи могут легко добраться до обиталища каждой группы, просто идя по следу из сломанного оружия, самодельных укреплений и растерзанных тел с вырезанными на них охранными рунами (просто герои при этом не будут знать, куда идут).

Возможные соратники

Описанные ниже NPC играют важную роль для персонажей, поскольку каждый из них – вожак банды, глава культа или просто группы изгоев из давно заброшенных шахт, что лежат под ульем Покой. Каждый из этих людей может стать союзником еретиков. Персонажи должны привлечь на свою сторону хотя бы две группы недовольных, чтобы надеяться на успех всего предприятия, но ведущий может позволить им завербовать все три. Ведущему стоит выделить на эту часть приключения около часа – в зависимости от того, насколько быстро игроки будут действовать. Если за отведённое время еретики не успеют привлечь в свои ряды все три группы местных, ведущий может постановить, что время для совершения обряда уже приближается, и дополнительное пушечное мясо ничем не поможет, если нужный миг окажется упущен.

Гренс Скейдаан

Гренс – это кровожадный маньяк, и самый здоровенный, самый жестокий и самый нечестивый из мутантов в своём клане. Он властвует над сородичами благодаря силе и признает только право сильного. Гренс будет служить лишь тому, кто сможет победить его в схватке, и мутант сам предлагает еретикам бой. Такая узколобость позволяет легко управлять Гренсом – если кто-то из еретиков одолеет его, беспокоиться о преданности мутанта больше не придётся.

Гренс обретается в канализационных отстойниках, что вбирают огромные потоки нечистот Покоя и снабжают водой жителей его во многом засушливых подземелий. Чтобы добраться до зловонного логова Гренса, еретикам предстоит пробираться во тьме через влажные, покрытые илом и грязью коридоры. Каждый еретик должен пройти **рутинную (+20) проверку *«Атлетики»*** или **среднюю (+0) проверку Выносливости** или изнурительная и попросту мерзкая дорога принесёт ему один уровень *усталости*. Наконец, бредущие по голень в нечистотах еретики увидят вдалеке свет – они добрались до логова Гренса.

Гренс вместе с группой мутантов, сейчас пребывает в самом сердце своих владений – посередине мелкого, всего по пояс человеку, озерца. Там вожак топит предателя – своего бывшего подручного, что вызвал господина на поединок. Для Гренса такие расправы – почти рутина, что уже порядком наскучила.

Мутант радуется прибытию «гостей», не обращая внимания на то, что его жалкие приспешники пытаются скрыться с глаз еретиков. Гренс спрашивает персонажей, зачем они пришли. Едва услышав о намерениях еретиков, мутант скажет, что это его позабавит и позовёт их войти на «арену утопленников» и предложит простые условия: победить его и тем самым заслужить его верность, и погибнуть самым неблагородным образом, утонув в подземных нечистотах, как и его последняя жертва.

«Арена утопленников» – это круг двадцати метров радиусом, наполненный гадкой, чёрной водой. Здесь валяются груды трупов, каждая из которых может служить укрытием, что предоставляет 4 *очка брони*, и позволяет противникам кружить друг вокруг друга, стремясь сбить врага с толку. Гренс использует характеристики последователя Крокса (см. стр. 390 **«Базовой книги правил»**), но отличается тем, что имеет больше *ран* (35 вместо 20) и располагает одним мутантом-приспешником (см. стр. 360 **«Базовой книги правил»**) на каждого еретика, что выйдет сражаться. В бою приспешники Гренса разбегаются в стороны, прячась за грудами черепов и потрохов и пытаются неожиданно напасть на еретиков или подстрелить их. Гренс же несётся прямо к тому еретику, что выглядит самым сильным, и всеми силами пытается убить его.

Гренс будет сражаться, пока у него не останется одна или меньше ран. После этого он рухнет на колени перед тем, кто победил его. Последователи Гренса бьются до смерти или до того как их вожак сдастся (при этом они немедленно поддержат клятву верности еретикам). Если Гренс выжил, он будет безоговорочно подчиняться еретику, что победил его. Остальных он тоже будет слушаться, но не станет выказывать равного уважения – его верность принадлежит лишь сильнейшему! Если Гренс погиб, его последователи быстро присягнут победителям.

Гренс обладает властью в низах ещё и потому что удерживает самый обильный (пусть и не самый приятный) источник воды; если еретики заручились помощью Гренса (или прибрали к рукам гренсовы владения, переступив через его распотрошённый труп), они могут использовать это как рычаг давления на других вожаков – это принесёт бонус +10 к *социальным* проверкам.

Лерисет Слос

Лерисет – вожак еретического культа, что обретается в туннелях. Она – ведьма и бывшая бандитка, чья жестокость выглядит совершенно безумной даже по сравнению со свирепостью других обитателей подулья. Как-то раз, впав в припадок сумасшедшего неистовства и перебив уже третью свою банду, Лерисет ушла глубоко в шахты и уже не вернулась. Там она собрала вокруг себя небольшой культ, что периодически редеет в результате её «приступов», ибо разум Слос болен настолько же, насколько уродливы тела её прихвостней. Тем не менее, Лерисет расчётлива и хитроумна – это позволило ей создать небольшое убежище, где она усердно пытается взять под контроль свои колдовские способности.

Лерисет живёт в маленькой крепости, выстроенной из разного хлама и металлолома, украденного в подулье её жуткими прислужниками. Там она плетёт заговоры против других шахтных вожаков и творит тёмное колдовство – обычно безо всякого толка, если не считать блаженных припадков, которые обычно заканчиваются тем, что Слос убивает всех своих приспешников. К счастью для еретиков последний приступ у Лерисет случился несколько недель назад, так что под её крыло уже успело стечься немало подонков, безумцев и мутантов, ища у неё защиты.

Владения Лерисет окружены ловушками, что она расставила, дабы соперники не смогли пролезть в логово. Для начала это растяжки с фраг-гранатами, разбросанные по туннелям на подходах к убежищу. Еретик должен пройти **простую (+10) проверку Восприятия**, чтобы заметить такую ловушку до того, как попасться в неё, и **сложную (-20) проверку Ловкости** или **средную (+0) проверку *«Технологии»***, чтобы, соответственно, преодолеть или обезвредить её. Если еретик проваливает любой из этих тестов, граната взрывается прямо у него под ногами.

Вторая и более опасная для незваных гостей мера защиты – это психические ловушки в виде жутковатых рун, вырезанных Лерисет во время одного из её припадков. Эти надписи призваны повредить любому, кто прочтёт их. Для более слабых существ это писаное безумие может оказаться смертельным, но таких нечестивцев, как персонажи они убить не способны. Любой еретик, что столкнётся с этими меняющимися, сводящими с ума узорами, должен пройти **средную (+0) проверку Силы Воли** или получить одно *очко порчи* за каждую ступень провала.

Лерисет можно убедить помочь еретикам угрозами или уговорами, применив соответствующее *социальное* умение (*«Запугивание»*, *«Обаяние»* или даже *«Логику»*, подкрепляя подходящими аргументами). Самый простой способ управлять Лерисет кроется в её психическом даре. Культистка отчаянно стремится овладеть способностями, что никак не даются ей. Если среди еретиков есть псайкер, который покажет Лерисет, на что он способен, *социальная проверка*, предпринятая, чтобы «завербовать» её, получит бонус +30. Если псайкер пообещает Слос научить её применять свои способности, она немедленно и с устрашающим пылом согласится. Больше никаких проверок не потребуется.

Лерисет сама по себе никак не поможет еретикам привлечь на свою сторону других местных вожаков (если ведущий не сочтёт иначе). Впрочем, если персонажи заручились её поддержкой (а не просто убили её и поработили культистов), психическое чутьё Слос поможет найти Нерея (когда дело дойдёт до поисков, они немедленно получат три ступени успеха).

Лерисет использует профиль проклятого оракула, а её прихвостни – фанатичных культистов и мутантов-приспешников (см. стр. 360 **«Базовой книги правил»**)

Воррений Корозц

Когда-то бывший немного известным в Покое техножрецом, Воррений однажды спустился глубоко в шахты под ульем, разыскивая археотех, и наткнулся на то, чего никак не ожидал – нечто настолько невероятное и невыразимое, что он не в силах оказался рассказать об этом. Ему открылась ледяная, неумолимая истина, что дремала под тихой, пыльной поверхностью Покоя. Что бы Воррений не увидел во тьме, тогда он понял, что конец Покоя близок, и принялся за отчаянные поиски в запечатанных и запретных архивах Адептус Механикус.

Несколько недель спустя Воррения изгнали из ордена, а по его следу пустили безжалостных мехассасинов со Станков, и изгой бежал в туннели, где продолжил свои исследования – ибо, если он не достигнет успеха, Покой и вся Каликсида обречены на гибель. В попытке защититься Воррений завлёк к себе немало мутантов и усилил их больные тела раздобытой в подулье аугментикой или плотью других, менее везучих мутантов. Еретех обитает в самых глубоких шахтах, где его вассалы трудятся, пытаясь раскрыть тайны Покоя, а свидетельства их неистовых трудов явственно указывают еретикам, что здесь обитает некто с большим количеством подданных. Постоянные раскопки превратили эти туннели в извращённый лабиринт, ориентироваться в котором сможет лишь такой же безумец как Воррений. Кроме того, всегда может случиться обвал.

Попав во владения Воррения, один из еретиков обязан предпринять **сложную (-20) проверку *«Логики»***. В случае провала у еретиков проваливается пол под ногами или обрушивается потолок. Это происходит количество раз, равное количеству ступеней провала в тесте. При каждом таком происшествии один еретик должен пройти **средний (+0) тест Ловкости** или получить одно очко урона за каждую ступень провала. Если члены группы будут тяжело ранены или просто решат, что заблудились, они могут вернуться назад и поискать других союзников.

Если еретики всё же доберутся до Воррения, тот осторожно их поприветствует. Впрочем, стоит им предложить союз (или потребовать содействия), как техножрец начнёт торговаться – он обещает помочь, если персонажи помогут ему. Воррений примется выдвигать бессмысленные требования (например, полвека трудов в шахтах в обмен на половину его вассалов), но еретики могут предпринять **встречную проверку *«Торговли»*** (или иного подходящего *социального* умения), чтобы спустить еретеха с небес на землю. Например, они могут предложить помочь с поисками могущественного, сводящего с ума драгоценного камня, что Воррений видел несколько лет назад (конечно, только после исполнения нынешних замыслов) или довести до ума тёмные ритуалы, что техножрец творит над своими аугментированными мутантами-убийцами.

Воррению терять нечего – долгая война с былыми союзниками сделала его изгоем, а множество вылазок во тьму бесповоротно сокрушили рассудок техножреца. Тем не менее, он все ещё верит, что может спасти Покой от того, что обитает внизу, и пойдёт ради этого на всё. Если еретики надавят на это больное место, взывая к атрофировавшимся чувствам Воррения, они получат бонус +30 к *социальным* умениям, призванным манипулировать еретехом.

Если это потребуется, Воррений использует профиль падшего демагога (см. стр. 361 **«Базовой книги правил Black Crusade»**), но обладает умениями *«Торговля (Инт)+10»* и *«Технология (Инт)+30»*. Его «переделанные» мутанты используют профили техноассасинов (см. стр. 362 **«Базовой книги правил Black Crusade»**) и полдесятка таких слуг сопровождает техножреца постоянно.

Если еретики заручатся поддержкой Воррения, тот позволит им воспользоваться своими немалыми арсеналами – хотя самих еретиков вряд ли заинтересует этот хлам, они смогут соблазнять этими богатствами других местных вожаков – это принесёт персонажам бонус +10 к любым *социальным* проверкам в отношении последних.

После того как еретики закончат собирать союзников, переходите к разделу **«Путь наверх»** (см. стр. 10)

Путь наверх

«Подобному тому, как дух твой воспарил, дабы внимать слову Тёмных богов, тело твоё должно вознестись, дабы предсказанное было исполнено»

- Торест, 2:19

Оракул сообщила еретикам, когда ждать прибытия кометы. Именно благодаря её словам, персонажи точно знают, сколько времени они могут потратить на подготовку. Грядущая катастрофа захватит защитников Покоя врасплох, а слуги Губительных сил хорошо подготовились, чтобы сполна воспользоваться мигом общей растерянности и уязвимости. У персонажей и их союзников-NPC будет достаточно времени, чтобы составить подробный план.

Ведущему не стоит особенно скрытничать. Хотя еретики не знают, что именно произойдёт, им известно, что катастрофа унесёт миллионы жизней, а значит, почти наверняка, в Покое пропадёт энергоснабжение и отключаться другие системы, не говоря уже о том, что немалая часть улья будет полностью разрушена. Стало быть, пытаться пробиться на верхние ярусы до того как сама катастрофа произойдёт, бессмысленно и очень опасно. Также персонажам нужно понять, что им предстоит взбираться наверх, когда в улье не будет электричества и внутренние транспортные системы встанут – стало быть, и понадобятся лестницы, верёвки или даже скалолазное снаряжение. Их планы должны учитывать эти трудности.

К счастью, персонажи также могут понять, что катастрофа почти наверняка выведет из строя и автоматические оборонительные системы улья (хотя сервочерепа и другие устройства с независимыми источниками питания всё ещё будут работать). Двери, что закодированы пропускать лишь определённых людей, вероятно, тоже не будут работать, ведь они связаны с автоматикой улья. Еретики и их последователи должны помнить, что наверх придётся пробиваться грубой силой. Скорее всего, связь у защитников Покоя также будет работать плохо, а значит, одна концентрированная атака сможет пробить брешь в обороне – подкрепления просто не будут знать, когда и куда им идти.

Набранные на Покое союзники уже неплохо знакомы с ульем. Мутанты хорошо изучили нижние ярусы и уже разведали незаметные тропы наверх, что использовали для набегов, краж и шпионажа. Верхние уровни известны куда хуже, особенно те, где располагаются органы управления. Если еретики будут разыскивать сведения об этой части Покоя, ведущий может сам продумать, какие меры защиты могут встретиться там. Они должны быть серьёзными, а их изучение – опасным, ведь верхние ярусы – это самый безопасный участок Покоя, в котором живёт много крайне набожных имперцев – а они явно не будут делиться сведениями со слугами Губительных сил. Кроме того, Нерей уже проник на верхние ярусы, так что любой, кто как-то связан с Варпом, может оказаться его союзником, а значит – врагом персонажей.

Столкновение

По дороге на верхние ярусы Покоя еретикам и их последователям встретиться немало трудностей. Некоторые из них сильно зависят от времени. Если персонажи отправятся в путь до того как имперский крейсер рухнет на улей, они могут столкнуться с местным СПО. Если это потребуется, используйте профили имперских гвардейцев (см. стр. 364 **«Базовой книги правил Black Crusade»**).

Персонажи всё ещё не знают, что за «комета» обречена рухнуть на улей. Они могут сделать любые приготовления, какие сочтут нужным. Помните, что никто из жителей улья не знает ни о каком бедствии, если еретики не сообщат ему. Когда катастрофа случится, каждый еретик обязан пройти **очень сложную (-30) проверку *«Акробатики»***. Успех означает, что еретик сумел

уклониться от падающих обломков и устоял на ногах. Провалившие тест падают наземь, получая 1к10-5 единиц ударного урона (броня не спасает) от внезапного и резкого удара о стену или пол. С персонажами, набравшими четыре ступени провала, случается ещё что-нибудь досадное, но не смертельное – они ломают или теряют предмет своего снаряжения, их заваливает обломками или они просто получают больше урона – это остаётся на усмотрение ведущего.

Что происходит!?

В Покой врезался сошедший с орбиты имперский крейсер. Падение причинило улью катастрофические и, вероятно, необратимые разрушения. Большая часть колоссального города уничтожена – сила столкновения была такова, что не выдержали даже аварийные пустотные щиты. В улье отключилось энергоснабжение, не работает связь, вышли из строя системы жизнеобеспечения. Хуже того – крейсер был полон тиранидов. Мерзкие ксеносы готовы вырваться из его глубин и поглотить всю биомассу, что окажется у них на пути.

После того как крейсер рухнет на улей, в Покое отключиться электричество и вентиляционные системы. Улей наполнится плачем и криками боли, дополняемыми грохотом продолжающих сдвигаться несущих конструкций, треском искр и шумом воды, изливающейся откуда-то из недр улья. Важно отметить, что большинство технических туннелей и аварийных лестниц созданы с расчётом на подобные катастрофы, так что путь на верхние ярусы остаётся возможным.

Препятствия на пути

На этот этап отведите столько времени, чтобы у вас оставалось ещё сорок пять минут на финальную битву. Персонажам предстоит сражаться с тиранидами и Праведным ополчением – двумя сторонами, что уже бьются между собой на средних ярусах Покоя. Впрочем, ни жуки, ни СПО не пылают особой любовью к слугам Губительных сил. Для тиранидов это столь же съедобный источник биомассы, а верноподданные Империума видят в хаоситах угрозу, не меньшую чем в прожорливых ксеносах.

Устройте еретикам хотя бы по одному столкновению с тиранидами и СПО. В идеале сперва стоит провести битву с Праведным ополчением. Хватит двух отделений солдат (используйте профили имперских гвардейцев, стр. 364 **«Базовой книги правил Black Crusade»**). В начале боя каждый гвардеец уже лишён 1к10 *ран* – солдат потрепало в прошлых боях. Ведущий может требовать от игроков бросить **трудную (-10) проверку *«Бдительности»*** в ходе боя. Любой еретик, что пройдет такой тест, заметит, что ополченцы до столкновения с хаоситами, уже успели побывать в бою. Три ступени успеха подскажут, что солдаты явно пострадали от ксенооружия. **Сложной (-20) проверки *«Запретного знания (Ксеносы)»*** хватит для того, чтобы понять, что раны ополченцев оставлены тиранидским оружием – в том числе огромными когтями-косами смертоносных тиранидов-воинов.

Вторая битва должна стать схваткой с двумя выводками термагантов (по дюжине в каждом), которыми командуют три тиранида-воина (см. профили на стр. 14). Ксеносы пытаются захватить еретиков и их последователей врасплох. Лучший вариант – засада в технических коридорах или туннелях.

Если после двух столкновений, ещё осталось время, ведущий может организовать больше боёв на своё усмотрение. Разнообразьте события – верноподданные могут стать перебежчиками, а ксеносы – оторваться от Разума Улья и подчиниться инстинктам. Эти дополнительные сражения, что вставляются для заполнения времени, не должны влиять на то, смогут ли еретики вовремя найти и одолеть Нерея на следующем этапе приключения.

Ведущему стоит следить за временем – на поиски и финальную схватку с Нереем игрокам понадобится около часа.

Завершение

«Остерегайтесь тех, к кому взываете. Ибо не все силы отвечают на зов одинаково. Каждая из них стремиться воплотиться, и очень немногие вспоминают о тех, кто верно послужил им»

- Торест, 3:4-6

Эта часть приключения описывает последнее противостояние еретиков. Они должны перехватить контроль над обрядом у колдуна Нерея или станут его жертвами. Сперва персонажам придётся выяснить, где именно находится их враг, ибо «в верхних ярусах шпиля» – это слишком неточное указание. Схватка с колдуном будет не самой сложной, но повергнув Нерея, еретики должны взяться за обряд, что творил их соперник. Само собой, если персонажи справятся с колдуном, им придётся взять ритуал в свои руки, чтобы он не вышел из-под контроля.

Гарнизоны на верхних ярусах шпиля намного лучше подготовлены и снаряжены, тем те, что обороняли нижние уровни. С другой стороны, они стремятся защитить своих господ, и даже не пытаются заботиться о безопасности всего улья. На этом этапе знать, что обитает в самых лучших и безопасных шпилях, уже отчаянно пытается вырваться прочь, а значит, вся охрана пытается обеспечить бегство. При случае такие телохранители и личные гвардейцы могут послать в еретиков пулю-другую, но будут избегать долгих перестрелок.

Ведущему стоит описывать небольшие группы богато одетых людей и их охранников, что всеми способами пытаются выбраться из шпиля. У некоторых могут быть наспинные крылья, парашюты и другие дорогие игрушки, с помощью которых они могут попытаться удрать, выпрыгнув из окна. Другие окружат себя личной гвардией и будут спускаться по лестницам и туннелям обслуживания. Самым отчаянным даже придёт в голову пролезть вниз по трубам или вентиляционным шахтам. Каждую группу должно сопровождать не меньше двух телохранителей. Если вам понадобятся характеристики таких бойцов, используйте профили штурмовиков со стр. 15[1]. В любом случае, организованного сопротивления еретикам здесь нет.

Как только еретики попадут на этот ярус Покоя, они, скорее всего, займутся поисками Нерея. Все прочие конфликты на этом этапе должны быть не более чем случайными стычками. Если персонажи не преследуют какую-то необычную цель, ведущему не стоит чересчур подробно описывать такие бои. Вполне достаточно будет просто заявить, что еретики теснят врагов или позволяют им бежать в ужасе.

Как и обещала Многоглазая, путь к Нерею еретикам укажет знамение – мощный психический маяк, разгорающийся на одном из шпилей. Тем не менее, даже такого указания слишком мало, чтобы выследить колдуна в целом шпиле. Еретики могут попробовать разные способы сузить район поисков, пока ведут свою орду к цели. Если среди персонажей есть колдун, он может предпринять **рутинную (+20) проверку *«Психического чутья»***, чтобы обнаружить место проведения обряда, еретех способен перехватить странные передачи и волны при помощи ауспика и **средней (+0) проверки *«Технологии»***. Все прочие могут просто прочёсывать ярус за ярусом, прибегая к **трудным (-10) проверкам *«Запугивания»***, чтобы выбить сведения из местных, или **сложным (-20) проверкам Восприятия**, чтобы заметить следы присутствия Нерея. Ведущему стоит подчитывать количество ступеней успеха и провала, что еретики наберут в этих тестах. Каждые три ступени провала выматывают еретиков физически или психически и приносят один уровень *усталости*. Как только персонажи наберут десять ступеней успеха, они найдут логово Нерея.

Покои Нерея охраняют четверо стражей, уверенных, что их господин – верноподданный Империума. Ведущий может снова использовать характеристики штурмовиков (см. стр. 359 **«Базовой книги правил Only War»**), чтобы отобразить этих телохранителей. Ключи от личных комнат Нерея находятся у них, но отпирать двери стража не намерена. Еретики могут убедить охрану пропустить их или прибегнуть к более прямолинейным методам. Попав внутрь, они окажутся в круглой комнате больше двадцати метров в диаметре.

Весь пол в этом зале покрыт светящимися голубыми рунами, что складываются в сложные последовательности геометрических узоров. Чтобы просто внимательно рассмотреть эти письмена требуется **рутинная (+20) проверка Силы Воли**. Персонаж, что проваливает её, получает *оглушение* на один раунд, будучи ошеломлён потоком невыразимых, нечестивых символов. Нерей стоит в центре этого сложного, постоянно меняющегося круга и прямо сейчас проводит свой обряд. Церемония целиком поглощает его внимание, и он вообще не обратит внимания на еретиков, пока те не нападут на него или не попытаются прямо нарушить ритуал.

Как только персонажи откроют дверь, у них останется очень мало времени. В начале каждого своего хода Нерей предпринимает **среднюю (+0) проверку Силы Воли**. Ведущий должен считать, сколько ступеней успеха колдун набирает каждый ход. Как только Нерей наберёт 18 ступеней успеха, чернокнижника охватит лазурное пламя, и он провалится в Варп, а из круга голубого огня выйдет Повелитель перемен (см. стр. 357 **«Базовой книги правил Black Crusade»**) и немедленно попытается перебить еретиков, не сумевших взять под контроль ритуал.

До тех пор, пока Нерей проводит свой обряд, он использует профиль падшего героя (см. стр. 361 **«Базовой книги правил Black Crusade»**), но также обладает особенностью *«Псирейтинг (5)»* и знает все психосилы Тзинча. Нарушать идущий ритуал чревато катастрофическими последствиями, а перехватить контроль над ним можно будет только после того как Нерей потеряет сознание или – что предпочтительнее – будет убит.

Когда чернокнижник падёт, любой персонаж может предпринять **очень сложную (-30) проверку Силы Воли**, чтобы перехватить контроль над обрядом. Если несколько еретиков готовы сотрудничать, они помогают друг другу по правилам *помощи*. Проверка очень сложна и необычна, поэтому ограничений на количество помогающих друг другу персонажей нет. В случае успеха, еретики получают контроль над ритуалом и могут направить его энергию и вызвать демонов, чтобы сеять хаос на всем мире во имя себя самих, а не покойного Нерея.

Если еретики провалят проверку, каждый проваливший должен сделать бросок по **таблице 6-3 «Опасности Варпа»** и принять выпавший результат (см. стр. 211 **«Базовой книги правил Black Crusade»**). Провалив проверку, еретики могут попытаться предпринять её ещё раз, потом ещё, и так сколько угодно, пока смогут выдерживать последствия своих провалов.

Если кто-то из персонажей успешно прошёл проверку без посторонней *помощи*, он единолично получает контроль над ритуалом, отрезая от него своих соратников (и получает куда больше Тёмной славы, как указано в разделе **«Разбор полётов»**, на стр. 13). Если самостоятельный успех получился у нескольких персонажей, побеждает тот, кто набрал больше ступеней успеха.

Еретики, обуздавшие ритуал (и не погибшие от рук Нерея и не нарушившие сам ход ритуала) вызывают великого демона (какого хотят) и обрушивают его на Покой (игроки могут придумать и иной, не менее ужасный, результат, к которому привёл творимый обряд). С вершины шпиля они могут видеть, как имперский улей полыхает во имя богов Хаоса.

Если у еретиков ничего не выйдет (но получится выжить), им предстоит бежать в глубины улья, дабы зализать раны. Игроки могут придумать иной план, что поможет сбежать из этого бедлама и служить Хаосу ещё хотя бы один день. Оставаться в Покое опасно, но если еретики захотят построить на его руинах собственное царство (а ведущий поддержит их мегаломаньяческие планы), они могут попытаться создать на покалеченном мире долговременный оплот для всех слуг Тёмных богов.

[1] В оригинале тут ссылка на стр. 374 **«Базовой книги правил Black Crusade»**, но штурмовиков там нет, так что я добавил в приключение профили штурмовиков из «**Базовой книги правил Only War**».

Разбор полётов

«Ну что ж, мы разрушили главную твердыню нашего ненавистного врага, уничтожили плоды трудов человеческих, разорвали жалкий покров нормальности, что так безвкусно окутывал это место. Я сожалею, что не сказал ничего остроумного погибавшим врагам, но когда слуги будут запечатлять наши невыразимые свершения на памятниках, что воздвигнут в честь своих господ, я придумаю нужную остроту, и она войдёт в историю. Ну а чем мы займёмся теперь?»

- Антифон Грегор, последователь Нашёптанного совершенства

Персонажи, что успешно завершили этот сценарий, получают *очки опыта* и *Тёмную славу*. Кроме того, ведущий может дополнительно наградить за выдающийся отыгрыш, как описано на стр. 266 **«Базовой книги правил»**.

Очки опыта

Успешно справившись с поставленными задачами, персонажи получают *очки опыта*. Наградите их с учётом того, как они преодолевали испытания или избегали их.

● **Согласились послужить Губительным силам, услышав пророчество Многоглазой:** 25 ОО

● **Успешно проникли в улей Покой:** 25 ОО

● **Убедили каждую шайку мутантов присоединиться к вам:** 50 ОО

● **Победили всех встреченных верноподданных и ксеносов по пути к вершине улья:** 50 ОО

● **Перехватили контроль над обрядом:** 150 ОО

● **Победили Нерея:** 100 ОО

Увеличение Тёмной славы

За службу Губительным силам персонажи также могут заслужить Тёмную славу. С каждым новым воплощённым замыслом слухи об их злокозненности и преданности Тёмным богам расходятся всё дальше.

● **Собрали на поверхности планеты группу союзников и превратили их в достойную боевую единицу:** +1 к Тёмной славе

● **Победили Нерея:** +1 к Тёмной славе

● **Перехватили контроль над обрядом Нерея (совместно):** +1к5 к Тёмной славе

● **Еретик в одиночку перехватил контроль над обрядом Нерея:** +2к10 к Тёмной славе

Особые награды

Каждый еретик, что участвовал в успешной попытке перехватить контроль над обрядом (и выжил) получает награду – один из описанных ниже тёмных даров от Губительных богов. Персонаж может найти свой трофей на поле боя, снять с остывающего трупа Нерея или принять их рук шагнувшего через портал демона – как решит ведущий.

● **Рунный топор:** еретик может найти этот топор с грубым изогнутым лезвием и древком, изукрашенным медными символами невыразимой ненависти, в одном из трупов или в приступе ярости вытащить из потока свежепролитой крови в самый нужный миг. Это примитивное одноручное оружие ближнего боя.

● **Разносчик чумы:** этот дульнозарядный пистолет, который больше походит на кусок проржавелого железа с простым спусковым механизмом, выглядит обманчиво безобидно. На деле же обычный кусочек ржавого металла, выпущенный из него, способен свалить самого могучего врага, а очередь – скосить целую топу. Это стабберный пистолет.

● **Осколок извращённого честолюбия:** этот необычный сверкающий кинжал, чьё лезвие покрыто множеством изящных зазубрин. Неважно, найдёт его еретик в шкатулке в одном из шпилей или вырвет из рук другого нечестивца, это смертоносное, надёжное и болезненно острое оружие. Оно считается примитивным одноручным оружием ближнего боя.

● **Свиток невыразимых имён:** этот длинный свиток из человеческой кожи аккуратно исписан именами демонов, словами тёмного могущества и другими тайнами, от постижения которых слабый рассудок обратится в пепел. Еретик может найти такой трофей на теле Нерея или, волей судьбы, отыскать в его башне. Свиток считается психофокусом. Кроме того, когда еретик с этим свитком, применяет психосилу, что причиняет урон, каждое попадание причиняет дополнительный урон, равный бонусу Порчи еретика.

Таблица 1-1 «Особые награды»

Название	Класс	Дист	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Особенности	Вес	Доступность
Рунный топор	Ближнего боя/Метательное	-/8 м.	-	2к10	0	-	-	Опустошительное (4), Осквернённое	16 кг	Уникальное
Разносчик чумы	Пистолет	35 м.	1/-/3	1к10+2	0	10	ПД	Разящее (4), Осквернённое	7 кг	Уникальное
Осколок извращённого честолюбия	Ближнего боя	-	-	1к5+1	6	-	-	Калечащее (6), Осквернённое	3 кг	Уникальное
Свиток невыразимых имён	-	-	-	-	-	-	-	-	0,9 кг	Уникальное

Враги

«Тёмные боги хотят, чтобы мы перебили этих тварей! Иначе зачем бы они так явно поставили их на нашем пути? Да будет резня, братья и сёстры! Ибо кто мы такие, чтобы сомневаться в непостижимых прихотях Губителей?»

- Гоши Коген, колдун Бесчисленных имён

Описанные ниже существа играют ключевую роль в этом приключении, но в **«Базовую книгу правил»** не включены.

Термаганта

Это мелкие тираниды, что целыми выводками вырываются из остова разбившегося корабля и набрасываются на всё живое. Одному термаганту не по зубам хорошо вооруженный еретик, но в большом количестве эти твари становятся очень опасны.

Термаганта (Рядовой)								
ИР	**ИС**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
30	33	32	30	40	10	40	30	01
Количество ран: 9				**Скорость** 4/8/12/16				
Общий БВ: 6				**Броня:** хитиновый панцирь (всё по 3)				

Умения: *«Атлетика (Сил)»*, *«Бдительность (Вос)»*, *«Скрытность (Лов)»*, *«Уклонение (Лов)»*

Таланты: *«Подскок»*

Особенности: *«Инстинктивное поведение (Прятаться)»*, *«Ночное зрение»*, *«Природная броня (3)»*, *«Размер (4) (Средний)»*, *«Тиранид»*, *«Улучшенное природное оружие (клыки и когти)»*

Оружие: телоточец (основное, 20 м.,1/-/-, 1к10+5 Р, ББ 3, Живые боеприпасы, Разрывающее), клыки и когти (оружие ближнего боя, 1к10+3 Р, ББ 3)

Использование тиранидов-воинов

Тираниды-воины – чрезвычайно опасные враги, особенно для персонажей-людей. Группе еретиков-смертных лучше противопоставить одного тиранида-воина, что будет действовать умно, командовать мелкими сородичами и отступать для перегруппировки, если вся его свита погибнет. Если большинство персонажей – космодесантники Хаоса, ведущий может смело отправлять воина (или воинов) в лобовую атаку.

Тиранид-воин

Тираниды-воины возвышаются над мелкими сородичами, превосходя их размерами и умом. Наделённый инстинктами, коварством и свирепостью прирождённого убийцы, тиранид-воин – достойный противник даже для самого умелого еретика.

Тиранид-воин (Босс)								
ИР	**ИС**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
55	30	$^{11}/_{60}$	$^{10}/_{50}$	44	20	35	50	01
Количество ран: 48				**Скорость** 6/12/18/36				
Общий БВ: 18				**Броня:** прочный хитин (всё по 8)				

Умения: *«Атлетика (Сил)+10»*, *«Бдительность (Вос)»*

Таланты: *«Бесстрашие»*, *«Стремительная атака»*

Особенности: *«Многорукое»*, *«Ночное зрение»*, *«Природная броня (8)»*, *«Размер (Большой) (6)»*, *«Сверхъестественная Выносливость (+5)»*, *«Сверхъестественная Сила (+5)»*, *«Синаптическое существо»*, *«Страх (3)»*, *«Тень в Варпе»*, *«Тиранид»*, *«Смертоносное природное оружие (когти-косы)»*

Оружие: когти-косы (оружие ближнего боя, 1к10+14 Р, ББ 3), костяной меч (оружие ближнего боя, 1к10+12 Р, ББ 6, Разящее (4)), хлыст (оружие ближнего боя, 1к10+14 Р, ББ 3, Гибкое, Опутывающее (2))

Штурмовик

Немногие воины Имперской Гвардии могут по дисциплинированности, преданности и тренированности могут сравниться со штурмовиками. Штурмовики – образец имперских военных традиций; элитные солдаты, с детства обучаемые сражаться во имя Бога-Императора.

Штурмовик (Элита)								
ИР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
39	44	35	35	35	28	38	32	30
Количество ран: 10				**Скорость** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** панцирный доспех штурмовика (6 на всё)				

Умения: *«Атлетика (Сил)+10», «Бдительность (Вос)+10», «Обыденное знание (Война, Империум) (Инт)», «Парирование (ББ)», «Скрытность (Лов)+10», «Уклонение (Лов)+10», «Управление (Наземная техника) (Лов)», «Учёное знание (Тактика Империалис) (Инт)+10», «Язык (Низкий готик)».*

Таланты: *«Быстрая перезарядка», «Нокдаун», «Стальные нервы».*

Оружие: пробивной лазган (Основное, 60 м., 1/3/-, 1к10+4 Э, ББ 7, Маг 30, 2 ПД), нож (Оружие ближнего боя; 1к5+3, ББ 0), три фраг-гранаты (Метательное, 9 м., 1/-/-, 2к10 В, ББ 0, Маг 1, Перезарядка -, Взрыв (3)), три крак-гранаты (Метательное, 9 м., 1/-/-, 2к10+4 В, ББ 6, Маг 1, Перезарядка -, Оглушающее (0)).

Снаряжение: униформа, вокс-бусина, респиратор, четыре батареи для пробивного лазгана, «Памятка имперского гвардейца».

Новые особенности

Описанные ниже особенности присущи многим тиранидам.

Инстинктивное поведение *(Instinctive Behaviour)*

Будучи отрезаны от Разума улья, эти тираниды подчиняются лишь своим животным инстинктам. Это значит, что если в двадцати метрах от существ, обладающих этой особенностью, нет ни одного *синаптического* существа, эти тираниды повинуются инстинктам и не способны к согласованным действиям. Какими именно инстинктами наделено существо – указывается в скобках.

Прятаться: будучи атакованы, такие существа инстинктивно ищут укрытие, в которое можно забиться и выжить. Они попытаются убежать и найти укрытие любым способом, который позволит обстановка. К примеру, на звёздном корабле, они могут прятаться в воздуховодах. В бою такие существа пытаются сбежать, а атакуют в ответ, только чтобы выжить или если путь к отступлению отрезан.

Тень в Варпе *(Shadow in the Warp)*

Разум Улья затмевает Варп всепоглощающей пеленой. Каждый псайкер (не являющийся тиранидом) в радиусе, равном Силе Воли *синаптического* существа (в метрах) получает штраф -20 на все тесты *сотворения психосил*.

Синаптическое существо *(Synapse Creature)*

Это существо – проводник воли Разума Улья, чьё присутствие объединяет тиранидов и направляет их действия. Все тираниды в радиусе 20 метров от *синаптического* существа получают талант *«Бесстрашие»* и игнорируют воздействие своего *«Инстинктивного поведения»*

Тиранид *(Tyranid)*

Это существо – тиранид, частица всепожирающей чужеродной расы, управляемой волей Разума Улья, что связывает все особи этого вида. Тираниды невосприимчивы к *подавлению огнём*, психосилам, воздействующим на разум, силам Варпа, воздействующим на разум, холоду, жаре, болезням и ядам (в том числе эффектам оружия с особенностью *«**О**травленное»*).

Особенность оружия: «Живые боеприпасы» *(Living Ammunition)*

Стрелковое оружие тиранидов использует боеприпасы, что рождаются и растут внутри самого оружия или его существа-носителя и извергаются из него при стрельбе. Оружие с такой особенностью никогда не даёт *осечек*, его не нужно перезаряжать (считается, что у него бесконечный магазин).

Имя персонажа: Асродель Обречённый **Имя игрока:**

Архетип: изгой **Банда:**

Гордость: воинское искусство **Порок:** вероломство **Стремление:** совершенство

Описание: Асродель – космодесантник Хаоса, равно известный своим воинским искусством и стремлением побеждать любой ценой. Он верит, что ему суждено величие, и стремление к нему привело Асроделя к изгнанию из прошлой банды. Его сжигает желание стать несравненным воином, который не уступит никому ни с болтером, ни с клинком.

Характеристики

Навык рукопашной (НР)	Навык стрельбы (НС)	Сила (С)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Общительность (Общ)	Тёмная слава (ТС)
50	43	10 69	8 47	42	36	46	44	36	35

Умения

	Обученный	+10	+20	+30
Акробатика (Лов)	☐	☐	☐	☐
Атлетика (Сил)	☒	☒	☒	☐
Бдительность (Вос)	☒	☒	☐	☐
Обаяние (Тов)	☐	☐	☐	☐
Командование (Тов)	☐	☐	☐	☐
Торговля (Инт)	☐	☐	☐	☐
Обыденное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Обман (Тов)	☐	☐	☐	☐
Уклонение (Лов)	☒	☐	☐	☐
Запретное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Сбор информации (Тов)	☐	☐	☐	☐
Запугивание (СВ)	☒	☒	☐	☐
Язык (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Логика (Инт)	☐	☐	☐	☐

	Обученный	+10	+20	+30
Медика (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Наземная) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Звёздная (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Варп) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Управление (Воздух) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Управление (Наземная) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Управление (Пустота) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Парирование (НР)	☒	☐	☐	☐
Психическое чутьё (Вос)	☐	☐	☐	☐
Учёное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Проницательность (Вос)	☐	☐	☐	☐
Безопасность (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ловкость рук (Лов)	☐	☐	☐	☐
Скрытность (Лов)	☒	☐	☐	☐
Технология (Инт)	☐	☐	☐	☐
Выслеживание (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ремесло (Инт)	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐

** специализированное умение*

Таланты и особенности

Владение легионным оружием (персонаж может использовать любое оружие Астартес)

Ледяное сердце (персонаж невосприимчив к соблазнению и устойчив к *обаянию*)

Мастер рукопашной (в ближнем бою враг не получает бонусов за *численное превосходство*)

Ненависть (Адептус Астартес) (+10 к НР против космодесантников)

Сверхъестественная Выносливость (+4)

Сверхъестественная Сила (+4)

Страдалец (не страдает от "мирских" ужасов)

Стремительная атака (персонаж может предпринимать одноимённое боевое действие, чтобы атаковать несколько раз за ход)

Чуткий сон (персонаж всегда считается бодрствующим)

Прочие таланты и особенности космодесантников

Способности космодесантников

"Находчивый": +10 к проверкам Тёмной славы, чтобы добыть *редкий* или более *распространённый* предмет

Второе сердце/оссмодула/бископея: персонаж получает особенности *«Сверхъестественная Сила (+4)»* и *«Сверхъестественная Выносливость (+4)»*

Орган Ларрамана: шанс умереть от *кровотечения* у персонажа снижается до 5%

Каталептический узел: персонаж не получает штрафов на проверки Восприятия, вызванные долгим отсутствием сна.

Преомнор: персонаж получает бонус +20 к проверкам Выносливости, предпринятым для сопротивления принятым ядам.

Омофагия: персонаж может получить умение врага, съев его плоть.

Мультилёгкое: персонаж может перебрасывать проваленные проверки Выносливости, вызванные удушьем или утоплением. Кроме того, он получает бонус +30 к проверкам Выносливости, предпринятым при вдыхании ядовитых газов и может перебрасывать провалы таких проверок.

Оккулоб и ухо Лимана: персонаж получает таланты *«Обострённые чувства (Зрение, Слух)»* и +10 к соответствующим проверкам *«Бдительности»*

При-ак мембрана: персонаж может впадать в состояние «приостановленной активности»

Оолитовая почка: персонаж может перебрасывать проваленные проверки Выносливости, вызванные ядами, токсинами и оружием с особенность *«Отравленное»*.

Невроглотис: персонаж может распознавать яды на вкус при помощи успешной проверки *«Бдительности»*. Также он получает +10 к проверкам, предпринятым выслеживания цели, чей вкус ему известен.

Мукраноид: персонаж может перебрасывать проваленные проверки Выносливости, вызванные сверхвысокими или сверхнизкими температурами

Железа Бетчера: персонаж может плевать ядом: 3 м., 1к5, ББ 4, Отравленное. Три или более ступени успеха в проверке Навыка стрельбы *ослепляют* цель на 1к5 раундов.

Прогеноиды: их можно извлечь успешной проверкой *«Медики»*.

Чёрный панцирь: надев силовой доспех, космодесантник не даёт врагам бонуса на попадание, вызванного его *размерами*.

Копирование разрешено только для частного использования © Games Workshop Ltd 2014. Также листы персонажей можно скачать с www.FantasyFlightGames.com

Характристики

Навык рукопашной (НР)	Навык стрельбы (НС)	Сила (С)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Общительность (Общ)	Тёмная слава (ТС)
50	43	10 69	8 47	42	36	46	44	36	35

Оружие

Название: легионный болтер

Класс: основное | Урон: 1к10+9 | Тип: взрывной | ББ: 4

Дист.: 100 м. | РО: 1/3/- | Маг: 24 | Перезарядка: ПД

Спецправила: разрывающее

Оружие

Название: легионный силовой меч

Класс: ближнего боя | Урон: 1к10+14 | Тип: энергетический | ББ: 6

Дист.: — | РО: — | Маг: — | Перезарядка: —

Спецправила: сбалансированное, силовое поле

Оружие

Название: легионная фраг-граната

Класс: метательное | Урон: 2к10+2 | Тип: взрывной | ББ: 0

Дист.: 24 м. | РО: 1/-/- | Маг: 1 | Перезарядка: —

Спецправила: взрыв (4)

Оружие

Название: легионная крак-граната

Класс: метательное | Урон: 2к10+8 | Тип: взрывной | ББ: 6

Дист.: 24 м. | РО: 1/-/- | Маг: 1 | Перезарядка: —

Спецправила: —

Скорость передвижения

Полудвижение [5] Натиск [15]
Полное [10] Бег [30]

Психосилы

Пси-рейтинг [____] _____

Броня

Снаряжение

Легионный силовой доспех (+20 к Силе)
Три легионных фраг-гранаты
Три легионных крак-гранаты
Один магазин болтов "Железный шквал"
Жуткий трофей (см. стр. 181)

Количество ран:

Всего: 18
Сейчас :
Усталость:

Критический урон: _____

Психические расстройства: _____

_____

_____

Очки Тёмной славы Всего [3] Сейчас [ ]

Очки Порчи Всего [11]

Дары богов

Каменное сердце (уровень особенности «*Страх*» которой обладают враги, для этого еретика считается ниже на 1)

Копирование разрешено только для частного использования © Games Workshop Ltd 2014. Также листы персонажей можно скачать с www.FantasyFlightGames.com

Имя персонажа: Нина Блэк **Имя игрока:**

Архетип: отступник **Банда:**

Гордость: обаяние **Порок:** лживость **Стремление:** месть

Описание: Нина Блэк была старшей дочерью могущественного вольного торговца. После смерти отца, патент Блэков достался младшему брату Нины. В ярости обманутая наследница отдала душу демону в обмен на гибель брата, но тот сумел выжить, и теперь Нина живёт лишь для того, чтобы отомстить семье и ненавистному Империуму, для которого заключившая сделку с демоном стала врагом.

Характеристики

Навык рукопашной (НР)	Навык стрельбы (НС)	Сила (С)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Общительность (Общ)	Тёмная слава (ТС)
42	32	36	40	41	36	36	32	53	46

Умения

	Обученный	+10	+20	+30
Акробатика (Лов)	☐	☐	☐	☐
Атлетика (Сил)	☒	☐	☐	☐
Бдительность (Вос)	☒	☐	☐	☐
Обаяние (Тов)	☒	☒	☒	☐
Командование (Тов)	☒	☒	☐	☐
Торговля (Инт)	☒	☐	☐	☐
Обыденное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Обман (Тов)	☒	☒	☒	☐
Уклонение (Лов)	☒	☒	☐	☐
Запретное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Сбор информации (Тов)	☐	☐	☐	☐
Запугивание (СВ)	☐	☐	☐	☐
Язык (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Логика (Инт)	☐	☐	☐	☐

	Обученный	+10	+20	+30
Медика (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Наземная) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Звёздная (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Варп) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Управление (Воздух) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Управление (Наземная) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Управление (Пустота) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Парирование (НР)	☐	☐	☐	☐
Психическое чутьё (Вос)	☐	☐	☐	☐
Учёное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Проницательность (Вос)	☒	☒	☐	☐
Безопасность (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ловкость рук (Лов)	☐	☐	☐	☐
Скрытность (Лов)	☒	☒	☐	☐
Технология (Инт)	☐	☐	☐	☐
Выслеживание (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ремесло (Инт)	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐

*Untrained Skills Group — необученное умение

Таланты и особенности

Быстрая перезарядка (оружие перезаряжается вдвое быстрее)

Быстрое выхватывание (подготовка оружия к бою за свободное действие)

Быстрый или мёртвый (+2 к броскам инициативы)

Верный удар (снижение штрафа за *объявленный удар*)

Владение оружием (Болтерное, Лазерное, Примитивное, Стабберное, Тяжелое, Цепное)

Кошачье приземление (уменьшение урона от падения)

Парное оружие (при помощи одного полного действия может провести *стандартную атаку* сперва одним оружием, потом другим без штрафов)

Потрошитель (два дополнительных куба при определении урона от оружия с особенностью «*Разрывающее*» с выбором наибольшего)

Разоружение (возможность разоружить врага)

Стальные нервы (переброс проверок *подавления огнём*)

Страдалец (не страдает от «мирских» ужасов)

Стрельба от бедра (возможность стрелять на ходу)

[Способности еретиков-людей]

Одарённый (способность отступника): персонаж получает одну дополнительную ступень успеха ко всем успешным проверкам Общительности и умений, основанных на Общительности)

Быстрый и мёртвый: +2 к броскам *инициативы*

Несвязанный псайкер: если этот персонаж – псайкер, он считается *несвязанным* (см. стр. 206)

Относительно незаметный (повествовательная способность): такому персонажу намного проще внедряться в гниющий Империум, ибо он приметен куда меньше, чем космодесантник Хаоса.

Копирование разрешено только для частного использования © Games Workshop Ltd 2014. Также листы персонажей можно скачать с www.FantasyFlightGames.com

Характристики

Навык рукопашной (НР)	Навык стрельбы (НС)	Сила (С)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Общительность (Общ)	Тёмная слава (ТС)
42	32	36	40	41	36	36	32	53	46

Оружие

Название: болт-пистолет

Класс: пистолет Урон: 1к10+5 Тип: взрывной ББ: 4

Дист.: 30 м.. РО: 1/2/- Маг: 8 Перезарядка: ЧД

Спецправила: разрывающее

Оружие

Название: цепной меч с дуэльным эфесом (+5 к *парированию*)

Класс: ближнего боя Урон: 1к10+5 Тип: резаный ББ: 2

Дист.: — РО: — Маг: — Перезарядка: —

Спецправила: разрывающее

Оружие

Название:

Класс: Урон: Тип: ББ:

Дист.: РО: Маг: Перезарядка:

Спецправила:

Оружие

Название:

Класс: Урон: Тип: ББ:

Дист.: РО: Маг: Перезарядка:

Спецправила:

Скорость передвижения

Полудвижение [4] Натиск [12]
Полное [8] Бег [24]

Броня

Снаряжение

Панцирный доспех
Цепной меч с дуэльным эфесом
Ядовитые ногти
Дыхательный аппарат
Ауспик
Бионический глаз (даёт особенность «*Ночное зрение*»)

Количество ран:

Всего: 12
Сейчас :
Усталость:

Критический урон: _____

Психические расстройства: _____

_____

_____

Очки Тёмной славы

Всего [4]
Сейчас [ ]

Очки Порчи

Всего [12]

Психосилы

Пси-рейтинг [____] _____

Дары богов

Воплощение богохульства (один раз за игровую встречу, может получить особенность «*Страх (3)*» на один раунд

Копирование разрешено только для частного использования © Games Workshop Ltd 2014. Также листы персонажей можно скачать с www.FantasyFlightGames.com

Имя персонажа: Цирон **Имя игрока:**

Архетип: избранный **Банда:**

Гордость: набожность **Порок:** гордыня **Стремление:** наследие

Описание: альфа-легионер, известный лишь как «Цирон», стремиться не к собственному величию, но к уничтожению всего Империума Человека и и превращения богов Хаоса в истинных владык галактики. Цирона набожность, устремлённость и великая цель придают ему сил и делают опасно самоуверенным.

Характеристики

Навык рукопашной (НР)	Навык стрельбы (НС)	Сила (С)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Общительность (Общ)	Тёмная слава (ТС)
42	47	10 65	8 42	39	43	42	41	34	40

Умения

	Обученный	+10	+20	+30
Акробатика (Лов)	☐	☐	☐	☐
Атлетика (Сил)	☒	☒	☐	☐
Бдительность (Вос)	☒	☒	☒	☐
Обаяние (Тов)	☐	☐	☐	☐
Командование (Тов)	☐	☐	☐	☐
Торговля (Инт)	☐	☐	☐	☐
Обыденное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Обман (Тов)	☒	☒	☐	☐
Уклонение (Лов)	☒	☐	☐	☐
Запретное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Сбор информации (Тов)	☐	☐	☐	☐
Запугивание (СВ)	☒	☐	☐	☐
Язык (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Логика (Инт)	☐	☐	☐	☐

	Обученный	+10	+20	+30
Медика (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Наземная) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Звёздная (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Варп) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Управление (Воздух) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Управление (Наземная) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Управление (Пустота) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Парирование (НР)	☐	☐	☐	☐
Психическое чутьё (Вос)	☐	☐	☐	☐
Учёное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
Тактика Империалис	☒	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Проницательность (Вос)	☒	☒	☐	☐
Безопасность (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ловкость рук (Лов)	☐	☐	☐	☐
Скрытность (Лов)	☒	☐	☐	☐
Технология (Инт)	☒	☐	☐	☐
Выслеживание (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ремесло (Инт)	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐

** специализированное умение*

Таланты и особенности

Бугрящиеся бицепсы (не нужно *устанавливать* тяжёлое оружие на опору)

Быстрая перезарядка (время перезарядки падает вдвое)

Владение легионным оружием (персонаж может использовать любое оружие Астартес)

Молниеносные рефлексы (два куба на *инициативу* с выбором наибольшего)

Непримечательный (внешность персонажа не запоминается)

Орлиный глаз (уменьшает штраф на *объявленный выстрел*)

Ортопраксия (бонус +20 к сопротивлению *допросу* и воздействию на разум)

Паранойя (+2 к *инициативе*)

Разоружение (персонаж может разоружать врагов)

Ритуал освобождения (снятие *осечки* за частичное действие)

Сверхъестественная Выносливость (+4)

Сверхъестественная Сила (+4)

Прочие таланты и особенности космодесантников

Способности космодесантников **"Хладнокровный убийца":** персонаж может перебросить критический результат, вызванный *фанатичной ненавистью*

Второе сердце/оссмодула/бископея: персонаж получает особенности *«Сверхъестественная Сила (+4)»* и *«Сверхъестественная Выносливость (+4)»*

Орган Ларрамана: шанс умереть от *кровотечения* у персонажа снижается до 5%

Каталептический узел: персонаж не получает штрафов на проверки Восприятия, вызванные долгим отсутствием сна.

Преомнор: персонаж получает бонус +20 к проверкам Выносливости, предпринятым для сопротивления принятым ядам.

Омофагия: персонаж может получить умение врага, съев его плоть.

Мультилёгкое: персонаж может перебрасывать проваленные проверки Выносливости, вызванные удушьем или утоплением. Кроме того, он получает бонус +30 к проверкам Выносливости, предпринятым при вдыхании ядовитых газов и может перебрасывать провалы таких проверок.

Оккулоб и ухо Лимана: персонаж получает таланты *«Обострённые чувства (Зрение, Слух)»* и +10 к соответствующим проверкам *«Бдительности»*

При-ак мембрана: персонаж может впадать в состояние «приостановленной активности»

Оолитовая почка: персонаж может перебрасывать проваленные проверки Выносливости, вызванные ядами, токсинами и оружием с особенность *«Отравленное»*.

Невроглотис: персонаж может распознавать яды на вкус при помощи успешной проверки *«Бдительности»*. Также он получает +10 к проверкам, предпринятым выслеживания цели, чей вкус ему известен.

Мукраноид: персонаж может перебрасывать проваленные проверки Выносливости, вызванные сверхвысокими или сверхнизкими температурами

Железа Бетчера: персонаж может плевать ядом: 3 м., 1к5, ББ 4, Отравленное. Три или более ступени успеха в проверке Навыка стрельбы *ослепляют* цель на 1к5 раундов.

Прогеноиды: их можно извлечь успешной проверкой *«Медики»*.

Чёрный панцирь: надев силовой доспех, космодесантник не даёт врагам бонуса на попадание, вызванного его *размерами*.

Копирование разрешено только для частного использования © Games Workshop Ltd 2014. Также листы персонажей можно скачать с www.FantasyFlightGames.com

Характристики

Навык рукопашной (НР)	Навык стрельбы (НС)	Сила (С)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Общительность (Общ)	Тёмная слава (ТС)
42	47	10 65	8 42	39	43	42	41	34	40

Оружие

Название:	легионный болт-пистолет				
Класс:	пистолет	Урон:	1к10+9	Тип:	взрывной
ББ:	4				
Дист.:	30 м.	РО:	1/2/-	Маг:	8
Перезарядка:	ЧД				
Спецправила:	разрывающее				

Оружие

Название:	автопушка "Жнец" с увеличенным магазином				
Класс:	тяжёлое	Урон:	1к10+9	Тип:	ударный
ББ:	6				
Дист.:	300 м.	РО:	1/4/-	Маг:	50
Перезарядка:	2 ПД				
Спецправила:	надёжное, спаренное				

Оружие

Название:	нейрохлыст				
Класс:	ближнего боя	Урон:	1к10+11	Тип:	резаный
ББ:	0				
Дист.:	**3 м.**	РО:	-	Маг:	-
Перезарядка:	-				
Спецправила:	гибкое, шоковое				

Оружие

Название:					
Класс:		Урон:		Тип:	
ББ:					
Дист.:		РО:		Маг:	
Перезарядка:					
Спецправила:					

Скорость передвижения

Полудвижение [4] Натиск [12]
Полное [8] Бег [24]

Броня

Снаряжение

Легионный силовой доспех (+20 к Силе)
Легионная мельта-бомба
Хамелеолиновый плащ

Количество ран:

Всего: **19**
Сейчас :
Усталость:

Критический урон: _____

Психические расстройства: _____

_____

_____

Психосилы

Пси-рейтинг [____] _____

Очки Тёмной славы

Всего [4]
Сейчас [ ]

Очки Порчи

Всего [13]

Дары богов

Иллюзия нормальности (даёт талант «*Непримечательный*», но проверки «*Психического чутья*» против этого персонажа получают бонус +5.

Копирование разрешено только для частного использования © Games Workshop Ltd 2014. Также листы персонажей можно скачать с www.FantasyFlightGames.com

Имя персонажа: Гефестий Бор **Имя игрока:**

Архетип: еретех **Банда:**

Гордость: мастерство **Порок:** сожаления **Стремление:** новшества

Описание: Гефестий удивляет тем, что он – еретех, не держащий зла на Адептус Механикус. Его изгнали за увлечение операциями по пересадке мутировавшей под воздействием Варпа плоти (в том числе, и себе самому). Бор сожалеет об изгнании и искренне надеется когда-нибудь убедить былых товарищей в своей правоте.

Характеристики

Навык рукопашной (НР)	Навык стрельбы (НС)	Сила (С)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Общительность (Общ)	Тёмная слава (ТС)
31	47	34	6 47	31	50	32	43	34	37

Умения

	Обученный	+10	+20	+30
Акробатика (Лов)	☐	☐	☐	☐
Атлетика (Сил)	☐	☐	☐	☐
Бдительность (Вос)	☒	☐	☐	☐
Обаяние (Тов)	☒	☐	☐	☐
Командование (Тов)	☐	☐	☐	☐
Торговля (Инт)	☐	☐	☐	☐
Обыденное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Обман (Тов)	☐	☐	☐	☐
Уклонение (Лов)	☒	☐	☐	☐
Запретное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
Варп	☒	☒	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Сбор информации (Тов)	☒	☐	☐	☐
Запугивание (СВ)	☐	☐	☐	☐
Язык (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Логика (Инт)	☒	☐	☐	☐

	Обученный	+10	+20	+30
Медика (Инт)	☒	☒	☒	☐
Навигация (Наземная) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Звёздная (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Варп) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Управление (Воздух) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Управление (Наземная) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Управление (Пустота) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Парирование (НР)	☐	☐	☐	☐
Психическое чутьё (Вос)	☐	☐	☐	☐
Учёное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Проницательность (Вос)	☐	☐	☐	☐
Безопасность (Инт)	☒	☒	☐	☐
Ловкость рук (Лов)	☐	☐	☐	☐
Скрытность (Лов)	☒	☐	☐	☐
Технология (Инт)	☒	☒	☒	☐
Выслеживание (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ремесло (Инт)	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐

** специализированное умение*

Таланты и особенности

Боевое построение (все могут использовать его БИ, вместо своих БЛ при определении *инициативы*)

Бронник (+2 *очка брони*)

Быстрая перезарядка (оружие перезаряжается вдвое быстрее)

Владение оружием (Лазерное, Плазменное, Примитивное, Шоковое)

Враг (Адептус Механикус)

Имплантаты Механикус

Крепкий орешек (уменьшает вероятность умереть от *кровотечения*)

Механодендрит (Вспомогательный)

Мнемоник (абсолютная память)

Ничтожный слуга (сервитор или сервочереп)

Сверхъестественная Выносливость (+2)

Светоносные батареи (имплантат)

[Способности еретиков-людей]

Предатель Марса (способность еретеха): персонаж получает особенность «*Имплантаты Механикус*», два кибернетических улучшения и способность «*Двоичный диалог*»

Двоичный диалог (способность еретеха): *верность* всех *слуг*, что являются сервиторами или иными кибернетическими конструкциями, увеличивается на +10.

Быстрый и мёртвый: +2 к броскам *инициативы*

Несвязанный псайкер: если этот персонаж – псайкер, он считается *несвязанным* (см. стр. 206)

Относительно незаметный (повествовательная способность): такому персонажу намного проще внедряться в гниющий Империум, ибо он приметен куда меньше, чем космодесантник Хаоса.

Copyright © Games Workshop Ltd 2014. Также листы персонажей можно скачать с www.FantasyFlightGames.com

Характристики

Навык рукопашной (НР)	Навык стрельбы (НС)	Сила (С)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Общительность (Общ)	Тёмная слава (ТС)
31	47	34	6 47	31	50	32	43	34	37

Оружие

Название:	светоносный взрыв					
Класс:	основное	Урон:	1к10+8	Тип:	энергетический	ББ: 2
Дист.: 10 м.	РО: -	Маг: -	Перезарядка: -			
Спецправила:	шоковое, взрыв (1-5), особое (см. стр. 127)					

Оружие

Название:	светоносный удар					
Класс:	ближнего боя	Урон:	1к10+7	Тип:	энергетический	ББ: 2
Дист.: -	РО: -	Маг: -	Перезарядка: -			
Спецправила:	шоковое, особое (см. стр. 127)					

Оружие

Название:	плазменный пистолет					
Класс:	пистолет	Урон:	1к10+7	Тип:	энергетический	ББ: 8
Дист.: 40 м.	РО: 1/2/-	Маг: 10	Перезарядка: 3 ПД			
Спецправила:	максимальный режим, перегревающееся					

Оружие

Название:						
Класс:		Урон:		Тип:		ББ:
Дист.:	РО:	Маг:	Перезарядка:			
Спецправила:						

Скорость передвижения

Полудвижение [3] Натиск [9]
Полное [6] Бег [18]

Психосилы

Пси-рейтинг [____] _____

Броня

Снаряжение

Вживлённая броня
Один магазин для плазменного пистолета (очищенный)
Манипулятрный механодендрит
Мультиключ
Комби-инструмент
Бионический глаз (работает как оптический прицел)
Светосфера

Количество ран:

Всего: 14
Сейчас:
Усталость:

Критический урон: _____

Психические расстройства: _____

_____

_____

Очки Тёмной славы Всего [3] Сейчас [ ]

Очки Порчи Всего [10]

Дары богов

Всепроникающий смрад (все проваленные проверки «*Скрытности*» получают дополнительную ступень провала)

Copyright © Games Workshop Ltd 2014. Также листы персонажей можно скачать с www.FantasyFlightGames.com

Имя персонажа: Бабарот **Имя игрока:**

Архетип: избранный **Банда:**

Гордость: набожность **Порок:** жестокость **Стремление:** насилие

Описание: Бабарот – исполинский берсеркер в кроваво-красных доспехах, убийца из жуткого легиона Пожирателей миров. Он обожает убивать, и чтобы снова ощутить вкус смерти, готов забыть даже о собственной безопасности. И хотя Бабарот всегда следует приказам командиров, его единственная страсть – резня, а единственный, кому он предан – Кхорн, его божественный покровитель.

Характеристики

Навык рукопашной (НР)	Навык стрельбы (НС)	Сила (С)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Общительность (Общ)	Тёмная слава (ТС)
53	38	10 67	8 44	38	29	41	52	31	37

Умения

	Обученный	+10	+20	+30
Акробатика (Лов)	☐	☐	☐	☐
Атлетика (Сил)	☒	☒	☐	☐
Бдительность (Вос)	☒	☐	☐	☐
Обаяние (Тов)	☐	☐	☐	☐
Командование (Тов)	☐	☐	☐	☐
Торговля (Инт)	☐	☐	☐	☐
Обыденное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Обман (Тов)	☐	☐	☐	☐
Уклонение (Лов)	☒	☐	☐	☐
Запретное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Сбор информации (Тов)	☐	☐	☐	☐
Запугивание (СВ)	☒	☒	☐	☐
Язык (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Логика (Инт)	☐	☐	☐	☐

	Обученный	+10	+20	+30
Медика (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Наземная) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Звёздная (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Варп) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Управление (Воздух) (Лов)	☒	☐	☐	☐
Управление (Наземная) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Управление (Пустота) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Парирование (НР)	☒	☐	☐	☐
Психическое чутьё (Вос)	☐	☐	☐	☐
Учёное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Проницательность (Вос)	☐	☐	☐	☐
Безопасность (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ловкость рук (Лов)	☐	☐	☐	☐
Скрытность (Лов)	☐	☐	☐	☐
Технология (Инт)	☐	☐	☐	☐
Выслеживание (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ремесло (Инт)	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐

*Дикция Skill Group

† Базовое умение

Таланты и особенности

Боевая ярость (можно *парировать* во время *неистовства*)

Боевое чутьё (персонаж может использовать Восприятие, вместо Ловкости при определении *инициативы*)

Быстрое выхватывание (возможность подготовить оружие к бою за СД)

Верный удар (снижает штрафы за *объявленный удар*)

Владение легионным оружием (персонаж может использовать любое оружие Астартес)

Коршун (дополнительный урон при *натиске* с использованием прыжкового ранца)

Молниеносные рефлексы (два куба при определении *инициативы* с выбором наибольшего)

Неистовство (потратить ПД на впадение в неконтролируемую ярость, что даёт преимущества в бою)

Парное оружие (Рукопашная) (при помощи одного полного действия может провести *стандартную атаку* сначала одним оружием, потом другим без штрафов)

Разоружение (персонаж может разоружать врагов)

Сверхъестественная Выносливость (+4)

Сверхъестественная Сила (+4)

Прочие таланты и особенности космодесантников

Способности космодесантников

"Хладнокровный убийца": персонаж может перебросить критический результат, вызванный *фанатичной ненавистью*

Второе сердце/оссмодула/бископея: персонаж получает особенности *«Сверхъестественная Сила (+4)»* и *«Сверхъестественная Выносливость (+4)»*

Орган Ларрамана: шанс умереть от *кровотечения* у персонажа снижается до 5%

Каталептический узел: персонаж не получает штрафов на проверки Восприятия, вызванные долгим отсутствием сна.

Преомнор: персонаж получает бонус +20 к проверкам Выносливости, предпринятым для сопротивления принятым ядам.

Омофагия: персонаж может получить умение врага, съев его плоть.

Мультилёгкое: персонаж может перебрасывать проваленные проверки Выносливости, вызванные удушьем или утоплением. Кроме того, он получает бонус +30 к проверкам Выносливости, предпринятым при вдыхании ядовитых газов и может перебрасывать провалы таких проверок.

Оккулоб и ухо Лимана: персонаж получает таланты *«Обострённые чувства (Зрение, Слух)»* и +10 к соответствующим проверкам *«Бдительности»*

При-ак мембрана: персонаж может впадать в состояние «приостановленной активности»

Оолитовая почка: персонаж может перебрасывать проваленные проверки Выносливости, вызванные ядами, токсинами и оружием с особенность *«Отравленное»*.

Невроглотис: персонаж может распознавать яды на вкус при помощи успешной проверки *«Бдительности»*. Также он получает +10 к проверкам, предпринятым выслеживания цели, чей вкус ему известен.

Мукраноид: персонаж может перебрасывать проваленные проверки Выносливости, вызванные сверхвысокими или сверхнизкими температурами

Железа Бетчера: персонаж может плевать ядом: 3 м., 1к5, ББ 4, Отравленное. Три или более ступени успеха в проверке Навыка стрельбы *ослепляют* цель на 1к5 раундов.

Прогеноиды: их можно извлечь успешной проверкой *«Медики»*.

Чёрный панцирь: надев силовой доспех, космодесантник не даёт врагам бонуса на попадание, вызванного его *размерами*.

Копирование разрешено только для частного использования © Games Workshop Ltd 2014. Также листы персонажей можно скачать с www.FantasyFlightGames.com

Характристики

Навык рукопашной (НР)	Навык стрельбы (НС)	Сила (С)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Общительность (Общ)	Тёмная слава (ТС)
53	38	10 67	8 44	38	29	41	52	31	37

Оружие

Название: легионный болт-пистолет

Класс: пистолет | Урон: 1к10+9 | Тип: взрывной | ББ: 4

Дист.: 30 м. | РО: 1/2/- | Маг: 8 | Перезарядка: ЧД

Спецправила: разрывающее

Оружие

Название: два цепных топора

Класс: ближнего боя | Урон: 1к10+14 | Тип: резаный | ББ: 2

Дист.: — | РО: — | Маг: — | Перезарядка:—

Спецправила: разрывающее

Оружие

Название:

Класс: | Урон: | Тип: | ББ:

Дист.: | РО: | Маг: | Перезарядка:

Спецправила:

Оружие

Название:

Класс: | Урон: | Тип: | ББ:

Дист.: | РО: | Маг: | Перезарядка:

Спецправила:

Скорость передвижения

Полудвижение [4] Натиск [12]
Полное [8] Бег [24]

Психосилы

Пси-рейтинг [____] _____

Броня

Снаряжение

Легионный силовой доспех (+20 к Силе)
Два магазина для болт-пистолета
Четыре легионных фраг-гранаты
Легионный прыжковый ранец

Количество ран:

Всего: 17
Сейчас :
Усталость:

Критический урон: _____

Психические расстройства: _____

_____

_____

Очки Тёмной славы Всего [3] Сейчас [ ]

Очки Порчи Всего [10]

Дары богов

Блаженные припадки (перебрасывая проверку за о*чко Тёмной славы* и провалив этот переброс, персонаж получает *оглушение* на 1к10 раундов, после которого *очко* возвращается)

Копирование разрешено только для частного использования © Games Workshop Ltd 2014. Также листы персонажей можно скачать с www.FantasyFlightGames.com

Имя персонажа: Кастала Обезображенная **Имя игрока:**

Архетип: псайкер **Банда:**

Гордость: прозорливость **Порок:** гнев **Стремление:** могущество

Описание: Кастала выросла в одном из воинственных племён дикого Иокантоса, и ещё ребёнком научилась чувствовать удар до того, как получить его. Обычно она была тихой женщиной, но угрозы вызывают у неё вспышки чудовищной ярости, во время которых любой возможный обидчик погибает от вызванного Касталой шквала нечестивой тьмы. Онмечтает прожить долго и стать сильной настолько, чтобы никто не смог победить её.

Характеристики

Навык рукопашной (НР)	Навык стрельбы (НС)	Сила (С)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Общительность (Общ)	Тёмная слава (ТС)
34	37	28	31	33	32	53	50	29	35

Умения

	Обученный	+10	+20	+30
Акробатика (Лов)	☐	☐	☐	☐
Атлетика (Сил)	☐	☐	☐	☐
Бдительность (Вос)	☒	☐	☐	☐
Обаяние (Тов)	☐	☐	☐	☐
Командование (Тов)	☐	☐	☐	☐
Торговля (Инт)	☐	☐	☐	☐
Обыденное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Обман (Тов)	☐	☐	☐	☐
Уклонение (Лов)	☒	☐	☐	☐
Запретное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
Варп	☒	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Сбор информации (Тов)	☒	☐	☐	☐
Запугивание (СВ)	☐	☐	☐	☐
Язык (Инт) *	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Логика (Инт)	☒	☐	☐	☐

	Обученный	+10	+20	+30
Медика (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Наземная) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Звёздная (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Варп) (Инт)	☐	☐	☐	☐
Управление (Воздух) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Управление (Наземная) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Управление (Пустота) (Лов)	☐	☐	☐	☐
Парирование (НР)	☐	☐	☐	☐
Психическое чутьё (Вос)	☒	☒	☐	☐
Учёное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
Проницательность (Вос)	☒	☒	☒	☐
Безопасность (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ловкость рук (Лов)	☐	☐	☐	☐
Скрытность (Лов)	☒	☒	☐	☐
Технология (Инт)	☐	☐	☐	☐
Выслеживание (Инт)	☐	☐	☐	☐
Ремесло (Инт)	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐

*Базовый Skill Group — *базовое умение*

Таланты и особенности

Варп-чутьё (персонаж может использовать «Психическое чутьё» за свободное действие)

Владение оружием (Лазерное, Примитивное, Стабберное)

Псайкер (пси-рейтинг 4)

Страдалец (не страдает от «мирских» ужасов)

Страх (1)

[Способности еретиков-людей]

Псайкер Хаоса (способность псайкера): персонаж получает особенность *"Псайкер"*, пси-рейтинг 3 и 1к5 *очков порчи* (уже включены в лист персонажа)

Быстрый и мёртвый: +2 к броскам *инициативы*

Несвязанный псайкер: если этот персонаж – псайкер, он считается *несвязанным* (см. стр. 206)

Относительно незаметный (повествовательная способность): такому персонажу намного проще внедряться в гниющий Империум, ибо он приметен куда меньше, чем космодесантник Хаоса.

Копирование разрешено только для частного использования © Games Workshop Ltd 2014. Также листы персонажей можно скачать с www.FantasyFlightGames.com

Характристики

Навык рукопашной (НР)	Навык стрельбы (НС)	Сила (С)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Общительность (Общ)	Тёмная слава (ТС)
34	37	28	31	33	32	53	50	29	35

Оружие

Название:	стаб-револьвер				
Класс:	пистолет	Урон:	1к10+3	Тип:	ударный
ББ	0				
Дист.:	30 м.	РО	1/-/-	Маг:	6
Перезарядка:	2 ПД				
Спецправила:	Надёжное				

Оружие

Название:	психосиловой посох				
Класс:	ближнего боя	Урон:	1к10+6	Тип:	ударный
ББ:	4				
Дист.:	—	РО:	—	Маг:	—
Перезарядка:	—				
Спецправила:	сбалансировнное, психосиловое, психофокус, двуручное				

Оружие

Название			
Класс	Урон	Тип	ББ
Дист.	РО	Маг	Перезарядка
Спецправила			

Оружие

Название:			
Класс:	Урон:	Тип:	ББ:
Дист.:	РО:	Маг:	Перезарядка:
Спецправила:			

Броня

Снаряжение

Флак-жилет
Одна доза отклика
Два барабана для стаб-револьвера
Психический капюшон

Количество ран:

Всего: **10**
Сейчас:
Усталость:

Критический урон: _____

Психические расстройства: _____

_____

_____

Скорость передвижения

Полудвижение [3] Натиск [9]
Полное [6] Бег [18]

Психосилы

Пси-рейтинг [4]

Стрела рока (80 м., ЧД, проверка СВ+0, 1к10+ПР, ББ 8, психический шквал)

Предчувствие (на себя, реакция, проверка Психического чутья+10, поддерживается за СД, даёт бонус к *избеганию атаки*, равный удвоенному пси-рейтингу)

+

Противоестественная осведомлённость (на себя, ЧД, проверка *Психического чутья+10,* поддерживается за СД, даёт *«Сверхъестественное Восприятие (+Пси-рейтинг)»* и бонус к *инициативе*, равный количеству ступеней успеха)

Клетка скверны (100 м., ПД, встречная проверка СВ, 1к10+3, психический взрыв (ПР), калечащее (1к10), опутывающее (2), разрывающее)

Очки Тёмной славы

Всего [3]
Сейчас [ ]

Очки Порчи

Всего [12]

Дары богов

Тёмная душа (даёт особенность *«Страх (1)»*)

Копирование разрешено только для частного использования © Games Workshop Ltd 2014. Также листы персонажей можно скачать с www.FantasyFlightGames.com